POKÉMON™ TRADING CARD GAME : RPG AGORA É PRODUZIDO NO BRASIL

Nintendo® World

Official Nintendo Seal

DETONADO
DRAGON QUEST™ VI: REALMS OF REVELATION - PARTE 1

TRÊS AVENTURAS DE PLÁSTICO!

LEGO PIRATES OF THE CARIBBEAN: THE VIDEO GAME

JACK SPARROW VIRA BONECO EM JOGO SOBRE FILMES DO PIRATA

PREVIEWS
COMBAT WINGS: THE GREAT BATTLES OF WWII
SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR OVERCLOCKED

REVIEWS
MONSTER TALE
TIGER WOODS PGA TOUR 12

DISTORTLED BOX
GRUPO ESPANHOL CRIA MÚSICA ELETRÔNICA COM GAME BOY



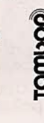
LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS
AS GUERRAS CLÔNICAS COMEÇARAM!



LEGO BATTLES: NINJAGO
SEJA O MESTRE DO TEMPLO SPINJITZU

NINTENDOWORLD.UOL.COM.BR
Nº 145 R$ 9,90





SUMÁRIO



CRITÉRIO DE AVALIAÇÃO

Todos os Reviews trazem uma nota única, de 0 a 10, e um comentário sobre o jogo analisado. Além disso, cada game recebe de seu analista mais cinco notas individuais (que não influenciam a nota final) para os seguintes critérios:

- **GRÁFICOS:** visual, efeitos de luz e sombra, cores e movimentação dos personagens.
- **JOGABILIDADE:** resposta do controle aos comandos, facilidade de controlar os ângulos de visão e câmera.
- **SOM:** trilha sonora, sonoplastia, dublagem e efeitos especiais.
- **DIVERSÃO:** análise de todo o conjunto da obra e prazer que o game proporciona ao jogador.
- **REPLAY:** vontade de jogar novamente; se o game enjoa de cara ou é viciante.

As medalhas **Nintendo World** indicam games realmente bons, que você precisa ter em sua coleção. Pode confiar!



6,5 - 7,0



7,5 - 8,5



9,0 - 10

EDITORIAL

LUTA, FUTEBOL ou LEGO?

Este editorial deveria começar deste jeito:

"O que é mais legal para jogar no Nintendo 3DS: um game de futebol ou um de luta? A escolha é bem difícil e varia de acordo com o gosto de cada pessoa. Além disso, a resposta certamente varia muito de acordo com cada plataforma. Um console trambolhudo com uma mega TV LCD de 60 polegadas traz experiências muito diferentes tanto para um título de luta quanto para um de futebol."

No entanto, achamos que não seria a melhor forma. Explico: esta edição da **Nintendo World** seria a primeira a ter reviews do Nintendo 3DS. Analisaríamos cinco títulos, com destaque para *Super Street Fighter IV: 3D Edition*. Os textos já estavam prontos e editados. A revista estava praticamente pronta para ir para a gráfica. Mas, em um momento de reflexão, percebemos que estávamos apressadinhos. O Nintendo 3DS não chegou oficialmente ao Brasil, pelo menos até escrevermos este texto.

Assim, que graça teria se falássemos de games que ainda não estão à venda por aqui e que poucos brasileiros tiveram a oportunidade de jogar? Nós sabemos que os nintendistas do país estão ansiosos para colocar as mãos no novo console e vamos aguardar que isso ocorra logo, logo.

Enquanto isso, você curte um especial sobre três novos jogos de Lego, lançados em menos de dois meses! Entre eles está a aguardada versão "tijolinhos coloridos" de *Piratas do Caribe*. É, sobrou até para o Capitão Jack Sparrrow. Agora ele é o mais novo personagem dos cinemas a virar um simpático bonequinho de plástico.

Até a edição que vem! E quem sabe até lá o Ryu e o Ken não dão as caras por aqui?

Fernando Souza Filho
Editor-Chefe
redacao@nintendoworld.com.br

EQUIPE NINTENDO WORLD

Quem fez a sua revista favorita neste mês!



ÁNDRE ONOFRE

Começou no novo estágio e diminuiu consideravelmente o tempo dedicado ao seu Wii. No entanto, não deixa de jogar pelo menos uma partida de *Tetris* em seu Nintendo DS todo dia.



DANI IANNI

Correu tanto com a edição passada que está até hoje sonhando com Pokébolas. Agora na pegada do Jiraya, ela quer descontar a tensão no novo *Street Fighter*.

FERNANDO SOUZA FILHO

Fica mais feliz a cada gol que o Rogério Ceni marca. Já, já o goleiro chegará ao milésimo gol. Aguardem!



EDSON KIMURA

Neste mês, Edson migrou para o mundo do Nintendo 3DS, mas antes fechou a era do seu velho Nintendo DS com chave de ouro ao jogar *Monster Tale*.



FLÁVIO CROFFI

Distorcido pelo som de Game Boy, Flávio só espera agora poder comparecer a uma rave 8 bits.



GERALDO JUNO CECILIO

Após sobreviver a terremotos e tsunamis no Japão, voltou para o Brasil com a filosofia de assoprar cada cartucho como se fosse o último!



GUSTAVO ASSUMPÇÃO

Cada vez mais convencido de que game é arte (como se tivesse alguma dúvida disso), Gustavo passou o último mês se aventurando em *Okamiden* e na aventura bem-humorada do novíssimo *Lego Star Wars*.





IGOR ANDRADE

Carregou para lá e para cá o Nintendo 3DS que a Nintendo enviou para redação. O console parecia seu filho.



JORGE SIMÃO JR.

Depois de ficar pesquisando sobre *Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked*, Jorge passou a ter pesadelos com os demônios invasores de Tóquio. Ele anda pelas ruas olhando para trás várias vezes.



LILO MOON

Sem saber qual novo jogo provar, Lilo resolveu levar para casa *Michael Jackson: The Experience* e o novíssimo *Karaoke Revolution Glee 2*. Um final de semana foi pouco!



LUCAS PATRICIO

"*Pokémon, Pokémon, Pokémon, Pokémon, Pokémon...*". Foi só isso que Lucas disse desde que começou a jogar *Pokémon Black & White*.



MANO FAIXA PRETA

O Mano tirou o último mês para viajar pra Irlanda, onde lutou contra Leprechauns, ovelhas e rochedos.

MATEUS LÔBO

Depois de ficar internado no Centro Pokémon e voltar pra sua cidade natal para descansar, Mattcoww já está bom o suficiente para seguir com sua jornada Pokémon. Agora irá explorar todos os mínimos detalhes de Unova!



RICARDO SYOZI

Desde que conseguiu seu Nintendo 3DS, o Ricardo não dorme, não come, não toma banho e fica fazendo hadoukens pelas ruas, o que assusta os desconhecidos. Estamos preocupados com ele.



SÉRGIO ESTRELLA

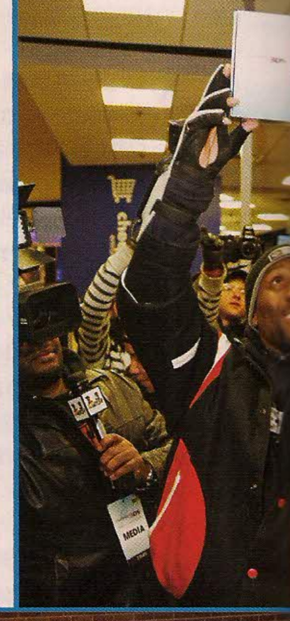
Representando mais uma vez o **Nintendo Blast** na **Nintendo World**, voou pela ilha Wuhu em *Pilotwings Resort*, brincou com *nintendogs + cats* e acertou seus amigos em *Face Riders*.

HotShots
Notícias, novidades e tudo mais que rola no universo Nintendo

BATENDO MAIS RECORDES

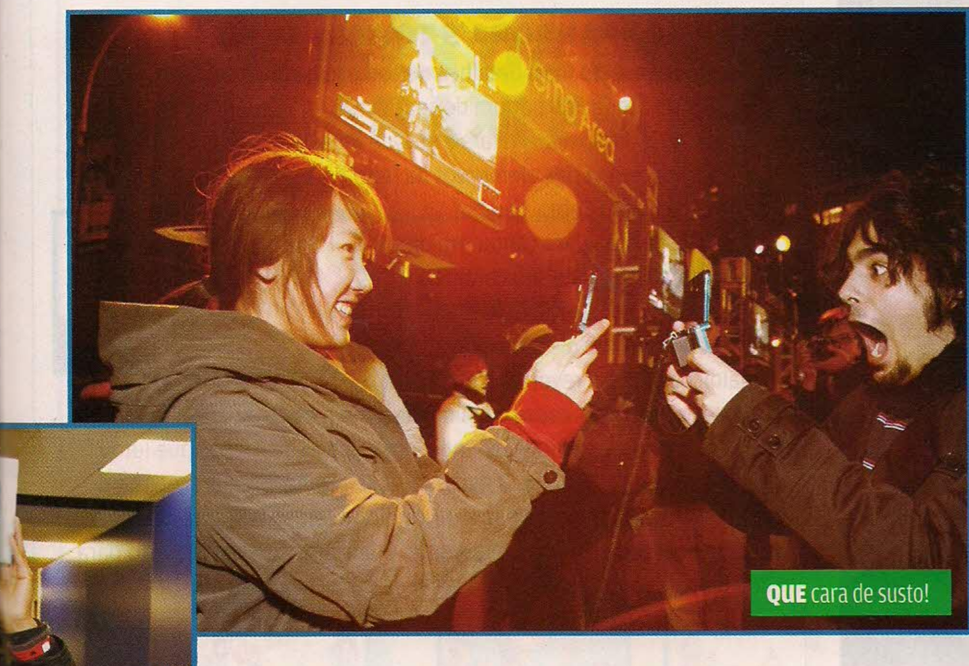


REGGIE FILS-AIME, CEO da NoA, entrega um Nintendo 3DS a um dos primeiros compradores em evento em Nova York



David M. Ewalt, colunista do site da *Forbes*, um dos veículos de comunicação mais respeitados no mundo sobre economia, publicou um artigo muito interessante no começo de abril. Segundo ele, o Nintendo 3DS muito provavelmente bateu todos os recordes de vendas da Nintendo nos Estados Unidos. E dias depois descobrimos que ele estava certo, pois as 400 mil unidades produzidas para os americanos foram vendidas durante o lançamento, em 27 de março. Nunca na história dos videogames um portátil vendeu tanto em um mês, ainda mais em um único dia, em solo norte-americano. "A força do Nintendo 3DS e da família Nintendo DS mostram que a Nintendo é feita para qualquer um", disse Charlie Scibetta, diretor de comunicação corporativa da Nintendo of America em nota divulgada sobre o feito.

Para você entender o tamanho disso: na terra do Tio Sam o Nintendo DS original vendeu mais de 55 milhões de unidades, contabilizando todas as versões lançadas até então. É um número assustador, e fica



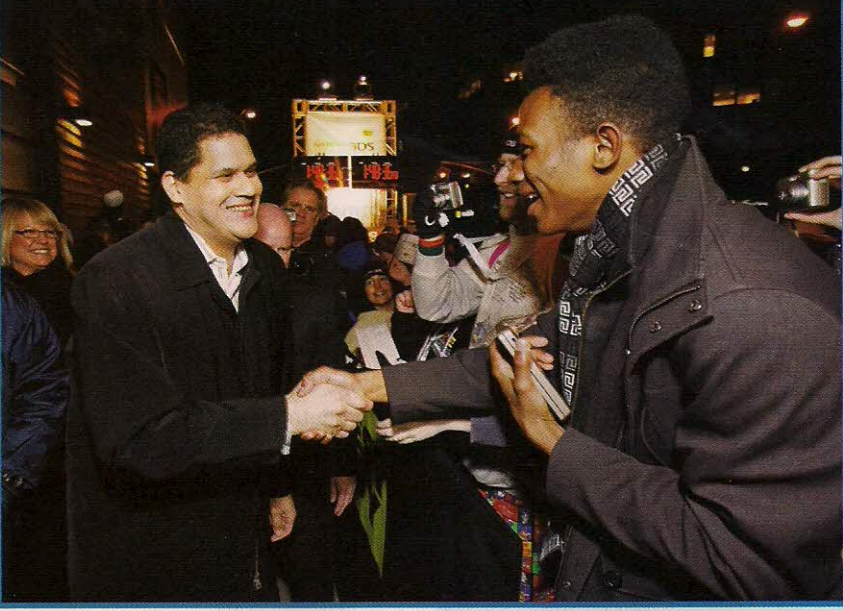
QUE cara de susto!

ainda maior quando somamos o restante do mundo e chegamos ao número de 144 milhões de unidades vendidas. Uau! Voltando para 2004, a Big N vendeu aproximadamente 500 mil unidades do DS na primeira semana. Achou muito? O Wii foi além e ultrapassou a marca de 600 mil. Nada mal, hein?

Mas todos esses números fazem mais sentido quando analisamos o real motivo do sucesso de vendas dos últimos produtos da empresa de Quioto. Isso já foi bastante discutido aqui na **Nintendo World** nesses últimos cinco anos, mas vale reforçar a tese. A Nintendo descobriu um novo mercado. O Nintendo DS original tateou o que hoje conhecemos como mercado casual. Mostrou para nossos pais e tias como era legal jogar *Nintendogs* e como videogame estava deixando se ser um monstro de sete cabeças. O portátil conquistou escolas, instituições, e alcançou um destaque incrível em todo os tipos de mídia por sua interatividade diferenciada. Foi aí que a Big N entendeu o jogo. Com o Wii, dois anos mais tarde, ela abocanhou de vez o público que nunca havia se interessado por games antes. A explosão você já conhece: milhões de unidades vendidas, várias pessoas fando do Wii, até mesmo quem você nunca imaginava, e milhares de jogos nas lojas.

O sucesso foi tremendo e a Nintendo nunca esteve tão bem. O próximo passo? Apostar, novamente, numa tecnologia que oferecesse uma experiência nunca vista, algo inédito. Que tal 3D sem óculos? Atribua isso a uma marca consolidada na indústria especializada por mais de 20 anos e em destaque em todos os tipos de mídia há quase cinco, e você tem um marketing infalível. E foi isso que aconteceu. Pegando o fluxo de popularidade do DS e Wii, o Nintendo 3DS não tinha como dar errado. Se David M. Ewalt está certo ou não, bem, acho que nem é tão importante. Nós sabemos que o novo portátil é um sucesso estrondoso e que vai, com certeza, fazer história. NW





TOP 5
OS MAIS VENDIDOS NO JAPÃO

1 *Gundam The 3D Battle (3DS)*
2 *Professor Layton and the Mask of Miracle (3DS)*
3 *nintendogs + cats (3DS)*
4 *Pokémon Black & White (DS)*
5 *Mario Kart Wii (Wii)*

TOP 3
GAMES MAIS VENDIDOS NOS EUA

1 *Pokémon Black & White (DS)*
2 *Call of Duty: Black Ops (Wii/DS)*
3 *Lego Star Wars III: The Clone Wars (Wii/DS/3DS)*
4 NBA 2K11 (Wii/DS)

THE BEST
OS GAMES MAIS JOGADOS PELA REDAÇÃO EM MARÇO

1 *Super Street Fighter IV: 3D Edition (3DS)*
2 *Pro Evolution Soccer 11 3D (3DS)*
3 *Steel Diver (3DS)*
4 *Pilotwings Resort (3DS)*
5 nintendogs + cats (3DS)
6 *LEGO Star Wars III: The Clone Wars* (Wii)

IMPERDÍVEIS!
AS CINCO MATÉRIAS DO SITE DA NINTENDO WORLD QUE VOCÊ TEM QUE LER

Random Blast: O anime *Street Fighter II Victory*
http://buble.me/37f68 (Nintendo Blast)

Stage Select: El Pueblo, de *Resident Evil*
http://buble.me/c9e20 (Nintendo Blast)

Mario Bits: O Mistério das Esfinges de Yoshi
http://buble.me/71ca4 (Nintendo Blast)

Top 10: Os melhores jogos de zumbi
http://buble.me/922f9 (Nintendo Blast)

CALENDÁRIO NW
CONFIRA AS DATAS DE LANÇAMENTO DOS JOGOS MAIS ESPERADOS!

03.05 - *Thor: God of Thunder* (Wii/DS/3DS)
10.05 - *Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game* (Wii/DS/3DS)
10.05 - *Virtua Tennis 4* (Wii)
10.05 - *Dream Trigger 3D* (3DS)
17.05 - *Dead or Alive: Dimensions* (3DS)

CONHEÇA PANDORA'S TOWER

A Nintendo revelou mais detalhes no começo de abril de *Pandora's Tower*, jogo produzido por um de seus estúdios de confiança, o Ganbarion, da série *Jump Super Stars* e de *One Piece: Unlimited Cruise*.

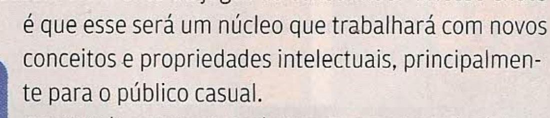


A trama envolve vários elementos da mitologia grega e conta a história da jovem Ceres, que aos 15 anos foi escolhida para cantar em um importante festival de seu continente, o Graecia. Só que ela é atacada por bestas durante o evento e acaba amaldiçoada. Para reverter a maldição, ela precisa recolher carne de inimigos. É bem estranho mesmo. Para isso ela conta com a ajuda de Ende, um soldado de Atenas que lutou na guerra contra Elysium. O game de ação promete alguns recursos interessantes, como uma barra que indica o tempo restante até a maldição dominar Ceres completamente. O lançamento está previsto para 26 de maio no Japão, sem data definida para chegar às Américas.

PAI DE MEGA MAN ABRE DOIS ESTÚDIOS DE GAMES

Lembra do Keiji Inafune? Ele é um dos produtores mais famosos no Japão e no mundo por ter criado *Mega Man*. Após trabalhar 20 anos para a Capcom, ele saiu da empresa e está buscando novos horizontes. E seu plano é ousado: vai abrir dois estúdios de games no Japão.

O primeiro se chama Intercept, e é definido por Inafune como "novo desafio para o desenvolvimento de jogos ao consumidor". Nosso chute é que esse será um núcleo que trabalhará com novos conceitos e propriedades intelectuais, principalmente para o público casual.



A segunda empresa se chama Comcept e vai criar muito além de jogos. A ideia é focar em diferentes criações de entretenimento, como livros, músicas e vídeos, assim como gerenciamento de direitos autorais e serviços de consultoria. Resumindo: a Comcept vai arrecadar a grana e a Intercept realizar os games que queremos ver nas lojas. Boa sorte, Inafune!

ALUGUEL E GRAVAÇÃO DE VÍDEOS EM 3D

Bokuj Monogatari: Futago no Mura é o nome em japonês do último jogo da série *Haverst Moon* lançado no Oriente. Recentemente, a produtora Natsume anunciou que o lançamento da versão americana desse título, chamada *Harvest Moon: The Tale of Two Towns*, será lançada tanto para o Nintendo DS quanto para o 3DS. Ou seja, será a primeira aparição da série no novo portátil da Big N. O problema é que nada sobre essa versão foi anunciado até agora, o que nos deixa com medo de ser apenas mais do mesmo com efeitos em 3D. Mas, pensando bem, até que não é má ideia, né?

OS GAMES DA NINTENDO QUE MAIS BOMBARAM EM MARÇO

É não é que nossas previsões estavam certas? Além de arrasar no Japão e nos Estados Unidos, *Pokémon Black & White* também foram por aqui as grandes estrelas de março entre os jogos mais vendidos para Nintendo DS. E o *Mario Kart Wii*, hein? Continua reinando entre os games mais populares para o console de mesa da Big N. É imbatível!

Wii

1º



Mario Kart Wii

2º



New Super Mario Bros. Wii

3º



Wii Fit Plus

4º



FlingSmash

5º



Resident Evil 4: Wii Editon

NINTENDO DS

1º



Pokémon White Version

2º



Pokémon Black Version

3º

New Super Mario Bros.

4º



Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem

5º



Kingdom Hearts: Re:coded

COMPARE COM O RANKING DE JANEIRO:

Wii

- Super Mario All-Stars Limited Edition
- FlingSmash
- New Super Mario Bros. Wii
- Mario Kart Wii
- Mario Sports Mix



NINTENDO DS

- New Super Mario Bros.
- Mario vs. Donkey Kong: Mini-Land Mayhem
- Mario Party DS





IWATA PERGUNTA!

Super Street Fighter IV: o garoto do fliperama



"Esta entrevista é mesmo um Iwata Pergunta?", brincou Yoshinori Ono. A dúvida do principal produtor de *Super Street Fighter IV* era por causa do rumo daquele bate-papo. Iwata fizera muito mais perguntas sobre a vida dele do que sobre o lançamento. Mas foi assim que descobriu coisas bem interessantes sobre o entrevistado.

YOSHINORI ONO, produtor da Capcom

Nas lembranças de Ono surge de vez em quando uma cena nostálgica dos anos 1980. Ele se lembra das manhãs de domingo nas quais ia com os pais até o café do bairro. Lá, havia um fliperama e o garoto sempre jogava uma partida de *Space Invaders* com o pai. Era uma forma de curtir um momento especial em família, já que eles pouco se viam durante a semana. "Nós não conversávamos muito, mas [jogar com meu pai] era uma experiência emocionante", descreve.

Novos fliperamas surgiram pela vizinhança, e os consoles domésticos se popularizaram. Na contramão, o garoto se interessou em linguagem de programação de games para computador. "Queria fazer títulos que fossem de graça!", conta. É por isso que esnobou o Famicom que seus pais lhe haviam comprado. Mas foi por pouco tempo.

Curioso para entender o funcionamento do PC dele, certa vez resolveu abri-lo. E foi aí que descobriu que o que estava escondido na máquina era a mesma coisa que estava no Famicom. E era verdade, pois o computador era da Sharp, companhia que desenvolveu a tecnologia do console da Big N.

Apesar de gostar de componentes e circuitos elétricos, Ono entrou na indústria de games por uma porta diferente: como editor de som da Capcom. Ele se formou em arquitetura, mas fez parte de uma banda na faculdade. Na hora de lidar com equipamentos de sonoplastia, era ele quem se destacava. Seu primeiro trabalho foi a trilha musical de *Street Fighter*.

Ono logo assumiu cargos mais altos. Um dos mais importantes foi se tornar uma espécie de consultor faz-tudo. Era ele quem ia a outros países para resolver problemas ou acompanhar projetos em desenvolvimento, mesmo sem falar inglês.

O produtor reconhece que foi um período cansativo, mas importante. "Cada lugar é diferente e devemos manter sempre esta linha de pensamento. Só então é que compreenderemos como as coisas são estruturadas num nível mais profundo. Depois disso, talvez possamos ver o que diferencia homens, mulheres, crianças, adultos e idosos", comenta sobre o contato que teve com países de diferentes culturas. Ono pôde comprovar sua teoria com alguns fracassos, na opinião dele, produzidos nos anos 2000, como *Shadow of Rome*. Para ele, o título não deu certo, pois se aprofundou demais na história do Império Romano, fato que é entendiante, por exemplo, para os norte-americanos.

Após aprender e compreender que há vários tipos de gamers pelo planeta, Ono sentiu que era hora de reviver um grande momento dos anos 1990 com a volta de *Street Fighter*. A Capcom resistiu durante dois anos. "Só me diziam: 'Isso está fora de moda'", revela.

Em 2007, um teaser com os personagens do jogo foi divulgado. A recepção não poderia ser melhor. Mais do que isso, não só os fãs se interessaram, mas aqueles que nunca se divertiram com a série. Foram feitas várias alterações, como na jogabilidade, mas Ono queria manter a sensação nostálgica de vinte anos atrás, quando pessoas jogavam a franquia até "doer os dedos".

Se comparamos a versão lançada há quatro anos e a do Nintendo 3DS, a principal diferença é a existência de botões, que ficam na tela inferior do console, e que facilitam o acesso a golpes. "É algo que será comentado, mas acredito que a produção de jogos é uma indústria de serviços", justifica-se ao defender a facilidade de *SF* para diferentes públicos.

Nesta edição, separamos histórias bem parecidas. Nos dois casos, Iwata conversou com produtores que conheceram o mundo dos games por meio de fliperamas. Depois, enveredaram para os jogos de computador. No final, foram contratados por produtoras de títulos para consoles. Com uma proposta diferente, o presidente da Nintendo desta vez tentou conhecer a fundo os entrevistados e nem tanto os bastidores de cada game.

Igor Andrade

Os quarenta heróis de Samurai Warriors: Chronicles

Mais um caso de desenvolvedor precoce. Assim como ocorreu com Yoshinori Ono, Hisashi Koinuma, diretor da série *Samurai Warriors*, apaixonou-se pelos games nas visitas frequentes que fazia a estabelecimentos de fliperamas. Gostou tanto que trabalhou em um deles na adolescência.

Neste período, era leitor assíduo de uma revista de informática que ensinava programação de computadores. "Apesar de não ter um PC, adorava criar programas em folhas de papel", lembra. O tino para área o levou a estudar Engenharia Eletrônica e Informática em uma universidade de Tóquio, no Japão. Para ele, era a melhor maneira de conseguir um emprego na indústria de games. Estava tão decidido que, assim que se formou, ele se candidatou a três oportunidades. Todas em produtoras. Com sorte, entrou na Koei (atual Tecmo Koei), para trabalhar na equipe que fazia adaptações de jogos para distintos consoles.

Com a experiência de uma juventude dedicada à diversão eletrônica, Koinuma sempre foi muito crítico. Falava na frente de um produtor quando um game poderia dar errado. Mas como ele próprio assume, foi a sinceridade que o transformou em diretor.

Quando assumiu a produção de *Warriors*, que inclui as séries *Dynasty Warriors* e *Samurai Warriors*, Koinuma quis levar o sentido de "ikkitosen" ao último nível. A palavra, em japonês, quer dizer "um contra muitos". Em *DW*, a história se passa em disputas territoriais na China. Em *SW*, ocorre a mesma coisa, mas em solo japonês. Como são games de conquista, nos quais você deve acabar com exércitos inimigos em campos de batalha, era necessário que houvesse mais ação e adversários a serem destruídos a cada nova sequência.

Isso foi possível graças ao desempenho dos hardwares dos videogames atuais. Se a série nasceu com batalhas homem a homem, hoje o protagonista deve lutar contra vários adversários de uma única vez. A propósito, a versão do Nintendo 3DS inaugura uma nova fase da franquia. É a primeira vez que um aparelho de duas telas recebe uma versão do jogo.

Samurai Warriors: Chronicles recria histórias vividas entre 1546 e 1615 e transforma personagens reais em heróis, principalmente samurais e senhores feudais. Em alguns casos, quando a biografia de um deles não é bem vista, a Tecmo Koei romanceia a trama um pouquinho. "O título está construído de modo que o jogador tenha uma perspetiva geral do período", explica.

Umas das novidades da nova versão é que há quarenta personagens históricos. Mesmo assim, você pode jogar pela primeira vez na pele de um simples soldado, podendo até alterar o rumo da aventura. Basta trocar o líder militar de cada batalha.

Outro ponto é a constante conversa entre personagens. "Quando os jogos *Warriors* saíram para um portátil concorrente, tivemos de cortar as vozes para poupar espaço, mas desta vez não houve necessidade". O cartucho do 3DS de *SW* tem mais de 2GB de conteúdo.

Ao tratar a história japonesa de maneira leve e diferente, Koinuma acredita que seus jogos contribuem para a divulgação do passado de seu país e que os personagens retratados conquistam a simpatia do público. Prova disso é que 40% dos fãs de *Samurai Warriors* são mulheres. "Não sei o porquê, mas elas costumam nos enviar bombons no Dia dos Namorados. Acredito que sejam para os nossos guerreiros", brinca.


HISASHI KOINUMA, diretor da franquia Samurai Warriors

Wii



COMBAT WINGS: THE GREAT BATTLES OF WWII

JOGO RECRIA BATALHAS IMPORTANTES DA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL

Igor Andrade

TÃO POPULARES PARA PC, nós sabemos que o Wii tem carência de games de simuladores de voo. Dá até para contar nos dedos a quantidade de títulos produzidos.

Pode ser que o problema seja o controle do console, o que seria uma contradição, pois os sensores do Wii Remote podem ser bem aproveitados para se pilotar um avião.

Sem entrar nesta discussão sem fim, agora apostamos nossas fichas em *Combat Wings: The Great Battles of WWII*, que é um misto de simulador com jogo de tiro. O game foi anunciado em 2008. Porém, só em 2010 tivemos certeza de que haveria uma versão para o Wii e que estava prevista para ser lançada em março. Atrasada, deve ir mesmo para as lojas em junho.

O título da City Interactive usa como temática a maior inspiração para um game de aviões: a Segunda Guerra Mundial. No eixo principal da aventura, você escolhe entre quatro experientes pilotos e entre tramas secundárias de quatro campos de batalha, que vão da Europa, passam pela África e terminam no Oceano Pacífico. Sempre do lado das Forças Aliadas, você pode defender as tropas norte-americanas, soviéticas ou britânicas contra o ataque dos nazifascistas e japoneses.

Combat Wings promete reproduzir mais de 20 missões de combate aéreo do conflito, como a famosa Battle of Britain, quando Adolf Hitler tentou invadir o Reino Unido. Para quem não se interessa pelo enredo, saiba que a ação se resume a abater adversários pelos céus ou bombardear cidades onde haja instalações de forças inimigas. Em relação às aeronaves, há 25 modelos (dos dois lados da guerra) para escolher.

O embate, no entanto, não se passa apenas nas nuvens, pois alguns momentos do jogo se passam no chão. Neste caso, você deve proteger suas bases com artilharia pesada: canhões de efeito de longo alcance.

Não foram revelados como serão usados os controles do Wii, apesar de o game ter dois modos de jogabilidade: arcade e simulação. É bem provável que, enquanto você controla seu avião, atire mirando a ponteira do Wii Remote para a tela.

Há no jogo um modo multiplayer chamado Deathmatch (Disputa da Morte). Com suporte para até quatro pessoas, cada jogador precisa se defender do ataque dos amigos.

Algo importante, e que parece que não foi esquecido, é o controle de câmera do game. A movimentação de imagens mostrada até agora é dinâmica e parece funcionar, até mesmo quando um avião diminui de velocidade e cai rapidamente. Isto é bom, pois nós nunca sabemos de que lugar pode surgir um inimigo.

Com visual que reproduz imagens e narrações vistas nos cinejornais da época, é visível o esforço de *Wings* em inserir o jogador no cenário de guerra. Esperamos que o resultado seja positivo e que o jogo vire referência entre os simuladores de Wii. NW

INFO

Plataforma: Wii

Produção: City Interactive

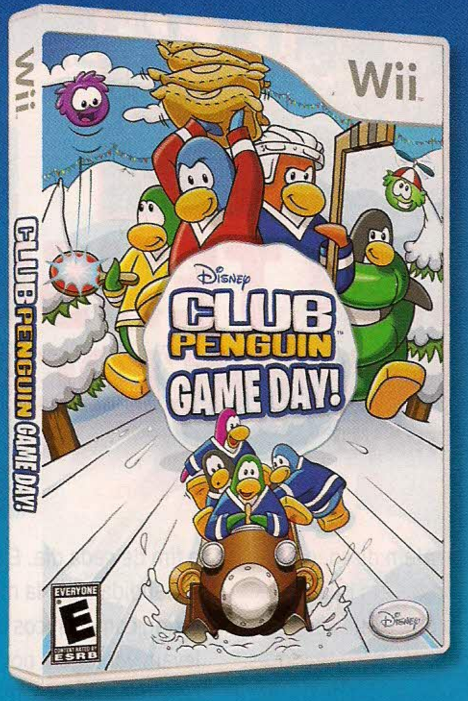
Desenvolvimento: City Interactive

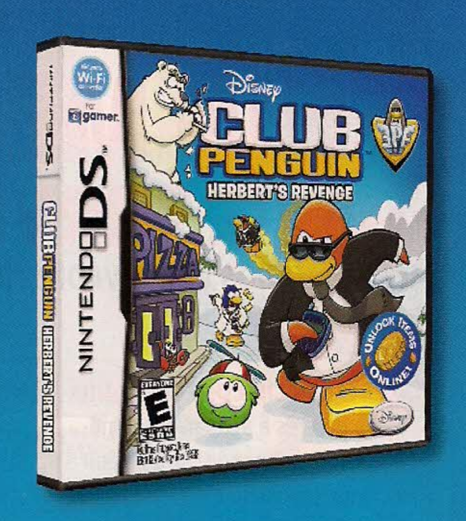
Gênero: Simulador

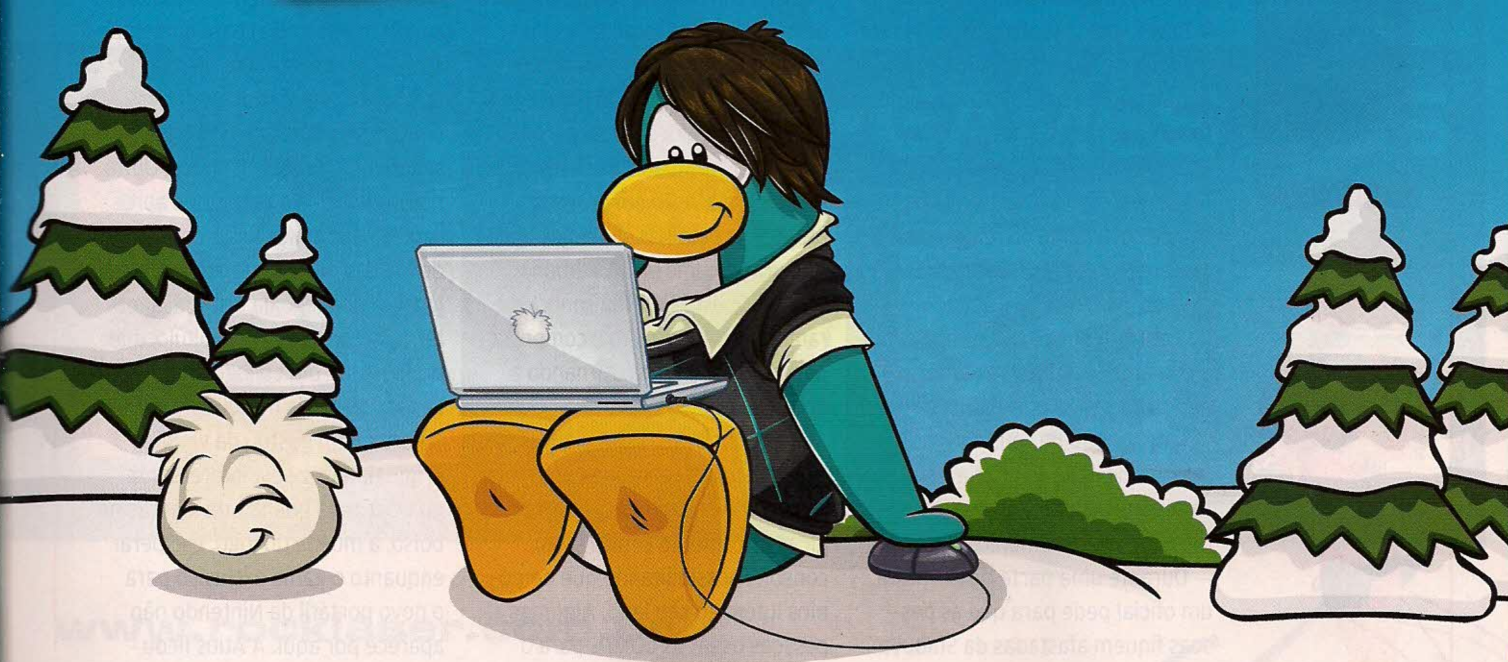
Lançamento: 21 de junho

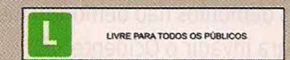
Expectativa: Baixa

R$ 99,90









disney.com.br/videogames



NINTENDO DS



Distribuído por arvatogames

REMAKE para 3DS terá um capítulo extra e um novo final

SHIN MEGAMI TENSEI: DEVIL SURVIVOR OVERCLOCKED

OS DEMÔNIOS VÃO INVADIR TÓQUIO OUTRA VEZ

Jorge Simão Jr.

INFO

Plataforma: Nintendo 3DS
Produção: Atlus
Desenvolvimento: Atlus USA
Gênero: RPG
Lançamento: 28 de junho
Expectativa: Média

OS DIAS PACÍFICOS EM TÓQUIO estão prestes a acabar. Os demônios estão chegando para invadir a cidade japonesa e você deve sobreviver ao ambiente caótico.

Talvez você já tenha ouvido isso em algum lugar. Sim, Tóquio foi invadida por eles em junho de 2009, quando foi lançado para o Nintendo DS o *Shin Megami Tensei: Devil Survivor*. Desta vez, os monstros vão tomar a cidade novamente no remake *Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked*, para o 3DS.

A história do game é interessante e cria aquele ambiente sombrio que paira pelos lugares visitados. Acompanhado de seus amigos, o jogador deve desvendar a natureza responsável pela aparição interdimensional dos demônios no Japão.

Durante uma parte da aventura, um oficial pede para que as pessoas fiquem afastadas da Shibuya Station por causa de um vazamento de gás venenoso. Esse é só um exemplo do caos que domina Tóquio. Vale destacar que o visual dos personagens lembra bastante animes, o que torna o RPG ainda mais imersivo. Além disso, o título apresenta diálogos em boa parte da aventura, o que exige certa paciência por parte dos jogadores.



Assim como na versão de DS, você deve explorar as localidades do mapa e batalhar contra os diversos demônios. A exploração ocorre com visão em terceira pessoa, porém, durante os combates o sistema muda para a visão em primeira pessoa. As batalhas são organizadas em turnos, como em *Pokémon* e *Dragon Quest*, e a trilha sonora durante o enfrentamento é composta por solos de guitarra, tornando a ação mais eletrizante.

O jogador deve fazer alianças com criaturas, realizadas por meio de COMPs, bugigangas tecnológicas fisicamente similares ao console, possibilitando que demônios lutem ao seu lado. Algumas pessoas usam os COMPs para o mal, portanto, é necessário destruir os dispositivos que estejam com inimigos.

O game é desafiante e faz com que o jogador monte suas próprias estratégias para se manter vivo até o fim de cada dia. É uma aventura expandida e ainda melhor que a anterior, com gráficos melhorados que levam vantagem por causa da alta resolução do 3DS, tem um capítulo a mais (o oitavo dia) para aumentar sua jogatina e seu desespero, a dublagem está completa e novas criaturas foram criadas, ultrapassando mais de 150 monstros. Outra novidade é que o game, que apresentava diferentes finais dependendo das decisões tomadas pelo jogador ao longo da história, agora termina com o oitavo capítulo, que promete ser um epílogo empolgante para os fãs da franquia.

Para quem gostou da versão original, talvez seja interessante guardar uma quantia de Maccas no bolso, a moeda do jogo, e esperar enquanto o game exclusivo para o novo portátil da Nintendo não aparece por aqui. A Atlus ficou famosa por fazer alguns RPGs para o Nintendo DS. Esperamos que ela capriche em *Shin Megami Tensei: Devil Survivor Overclocked* e que os demônios não demorem muito para invadir o Ocidente. NW

“VAI SER UMA FEB

Produção nacional pretende popularizar Estampas Ilu

IGOR ANDRADE



É com segurança que o diretor de projetos especiais da Copag, Ricardo Albino Gonçalves Neto, afirma que o Trading Card Game de *Pokémon* pode ser tão popular ou até mais do que foi no início dos anos 2000 por aqui. Famosa pela produção principalmente de baralhos, a empresa fechou uma parceria com a The Pokémon Company para comercializar o RPG no Brasil. E traduzido para o português falado aqui, é claro.

Conversamos com o Ricardo e também com Fernando Carvalho, coordenador de projetos especiais da empresa. Confira os principais trechos da entrevista:

FERNANDO e Ricardo apresentam as próximas expansões do TCG de Pokémon no Brasil

RE NOVAMENTE"

stradas de Pokémon

SONHO ANTIGO

É a primeira vez que a Copag produz um jogo de RPG, mas os planos surgiram há dez anos. Foi então que cogitaram em trazer para cá o TCG de *Pokémon*, considerado o maior do gênero. As conversas com a divisão norte-americana da The Pokémon Company começaram há dois anos. E, para surpresa de Ricardo, foram muito positivas: "Na verdade, eles já sabiam do nosso interesse faz tempo. Acontece que eles próprios tomaram a decisão de fazer algo diferente do que a simples exportação do material para o Brasil. Este processo estava matando a franquia e eles viam um potencial gigante no país".

EXPERIÊNCIAS ANTERIORES

Apesar da febre no início dos anos 2000, Ricardo acredita que o TCG de *Pokémon* não foi bem aproveitado pelos brasileiros na época. "O produto era destinado somente para quem tinha muito dinheiro. Pagava-se muito caro, o que era era inviável para massificar os cards. Não havia produção local e a distribuição não chegava a todos os lugares", diz.

A CULTURA DO TCG

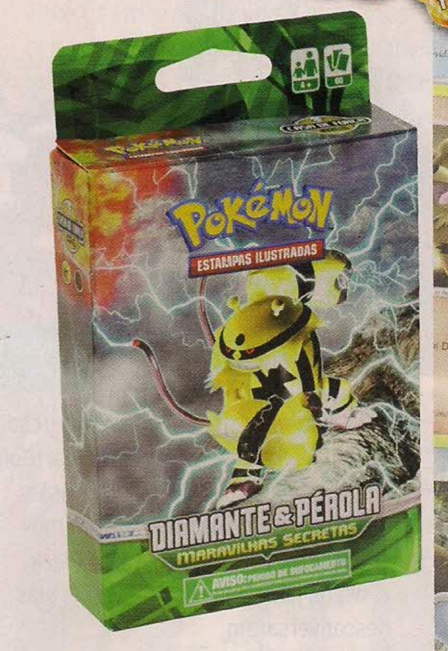
É fato que RPGs não são simples de jogar. E em relação às Estampas Ilustradas de *Pokémon* não é diferente. Há diversos casos de treinadores da versão eletrônica que nunca se arriscaram a jogar a versão de tabuleiro. A tal complexidade, por consequência, deve afastar muitas pessoas. Perguntamos a opinião de Ricardo sobre o assunto. Para ele, o problema que atrapalharia a popularização do RPG é a falta do produto no mercado. "Concordo que aqui não existe uma cultura, mas por causa da falta de acesso do jogador ao RPG. O jogo tem um nível de complexidade, mas será jogado por pessoas que têm contato com a marca.E a mecânica dele é muito parecida com a do game".



DECKS são vendidos como em outros países: com 60 cartas e prontos para jogar

PARCEIRA INÉDITA

De acordo com Ricardo, o Brasil é o único lugar no mundo onde as cartas são produzidas e distribuídas pela mesma empresa. Em outros países, a distribuição é feita ou de responsabilidade da própria The Pokémon Company.



NACIONALIZANDO

Se engana quem acha que as cartas ou Estampas Ilustradas são traduzidas por brasileiros. O trabalho é feito pelo escritório da The Pokémon Company em Washington, nos EUA, e não tem qualquer tipo de relação com a Nintendo of America. "Recebemos os arquivos prontos para produção e distribuição, pois eles têm muito cuidado e são superexigentes com a marca. A única coisa que a gente faz efetivamente é checar a tradução feita, como o uso de termos usados", explica



Ricardo. Cabe a Copag apenas imprimir o material na fábrica da empresa na Zona Franca de Manaus, no Amazonas. Aliás, até a textura do papel das cartas daqui é a mesma dos gringos.

NOVIDADES

Até agora foi lançada a coleção *Pokémon Diamante & Pérola*, vendida em dois decks no Brasil, cada um com 60 cartas por R$ 27, em média, e em pacotes com cinco cards sortidos, por R$ 6, em média. Ao todo, são 130 cartas. Até o final do semestre chegam ao mercado nacional as versões *Pokémon HeartGold* e *SoulSilver*. Em outubro há previsão para outras expansões. Perguntamos se seriam as do jogo *Pokémon Black & White*, já à venda nos EUA, mas eles desconversaram.



IMAGEM de um dos primeiros campeonatos organizados pela Copag

IMPOSTOS

Vilões dos videogames, os impostos prejudicaram a primeira vinda do TCG de *Pokémon* ao Brasil. Para se ter uma ideia, um booster custa entre R$ 16 e R$ 20 se for importado. O produto nacional é vendido por um valor que pode ser quatro vezes menor.

CÓPIA FIEL

Pode mudar o formato da embalagem ou a seleção de Pokémon em um deck, mas o mesmo conteúdo vendido lá fora será vendido aqui. "O card list [relação de cartas de uma coleção] será sempre o mesmo", garante Ricardo.

TORNEIOS

Ao trazer o RPG para o país, a Copag também se torna responsável pela organização de torneios. Alguns já foram realizados nas regiões Sul e Sudeste, com o apoio de diversas Ligas Oficiais Pokémon. Em troca, a empresa precisa ceder todo o material necessário para o evento, inclusive o Livro de Regras. "O torneio nacional deve ocorrer no meio do ano. A gente está desenvolvendo o cronograma ainda com base em nossa programação de produção", explica Ricardo.

MUNDIAL DE POKÉMON

Ainda não há muitos detalhes, porém é provável que a partir de agora os brasileiros tenham uma participação maior no Mundial de TCG de Pokémon. "O campeonato é espetacular e super restrito", descreve Ricardo.

HOT SITE

De acordo com Fernando Carvalho, nos próximos meses as Estampas Ilustradas devem ganhar uma página especial na internet. O site deve ter principalmente informações sobre as regras do jogo, estratégias de batalha e calendário de torneios.

TCG ONLINE

Há uma versão online e gratuita do RPG no site americano de *Pokémon*, bastante usada por quem está aprendendo a jogar. Por enquanto, não há opção na nossa língua. A tradução do recurso depende apenas da The Pokémon Company, mas haverá uma "forcinha brasileira" para que isso ocorra.

INVESTIR EM POKÉMON

Chega a ser curioso que uma empresa queira investir em algo que, infelizmente, não tem mais o mesmo sucesso de antes. Ricardo se explica: "Sabemos que a marca ainda é forte no Brasil. As novas temporadas de *Pokémon* na TV aberta nos dão um apoio muito grande e os índices de audiência confirmam que estamos corretos. O produto [TCG] é bacana e acreditamos que com um trabalho correto teremos condições de reviver a marca, que ainda faz parte da vida de muitas crianças".

PARA QUEM É?

Quando se fala em jogos de RPG, é comum pensar em adolescentes reunidos em uma mesa se divertindo. Sim, a Copag deseja atrair este público, mas o foco dela são as crianças. "Elas têm um grande interesse em de colecionar os personagens", conta Ricardo.

OUTROS JOGOS

A licença da Copag para produzir cartas de *Pokémon* é exclusivamente para TCG. Ou seja, não veremos o Jogo do Mico com Pikachu ou algum baralho especial com outros monstrinhos. Mas seria interessante, não é?



PASSADO E FUTURO

Por enquanto não há planos para produzir antigas expansões do RPG. Agora, o objetivo é se aproximar do calendário norte-americano de lançamentos. No entanto, torneios com coleções do passado serão organizados. "Escolhemos algumas expansões para ter uma continuidade. Aí, entraremos no cronograma do que está saindo nos Estados Unidos. A ordem é essa: começa no Japão, seis meses depois vai para os EUA. Provavelmente vamos ficar uma expansão atrás deles", explica Ricardo.

JOGADOR DAS ANTIGAS

Ricardo é um jogador comum de *Pokémon*. Divertiu-se quando era adolescente, mas depois perdeu o interesse. Mas agora está tirando o atraso, depois que ganhou um pequeno mimo da The Pokémon Company: uma edição limitada de um Nintendo DS com a versão *Pokémon White*. "Em três dias, já joguei treze horas. Estou viciado", brinca.

ESPECIALISTA EM POKÉMON

Já pensou em ser um consultor em *Pokémon*? Camila Bastos, juíza de torneios de TCG oficialmente reconhecida, é quem está auxiliando na organização dos campeonatos das Estampas Ilustradas. Além disso, ela mantém contato com as LOPs do país.

EXPECTATIVAS

"Tivemos uma surpresa agradável com a coleção *Diamante & Pérola*. O produto foi muito bem aceito e tivemos de fazer uma segunda reimpressão. Foram cerca de 15 mil decks até agora", orgulha-se Fernando. Contando com os kits de cinco cartas, isto equivale a dois milhões de cartas.



CARDS ESPECIAIS

Geralmente distribuídos em eventos e promoções, a Copag também poderá nos presentear com cards especiais. Por enquanto não há previsão de quando isso possa ocorrer e nem como seria. Mas será muito difícil que hajam cartas criadas somente para os brasileiros.

RETORNO DOS FÃS

Principal canal entre jogadores e Copag, o SAC da empresa tem recebido elogios desde que a parceria para a produção das cartas foi firmada. Ricardo e Fernando também estão felizes com o apoio que receberam de blogs sobre *Pokémon*. Pessoas também opinam para os organizadores de eventos. "Eles [treinadores] já nos cobram (risos). Querem saber quais são os nossos planos", diz Ricardo. A empresa espera atingir de dois a três milhões de fãs dos monstrinhos de bolso.

DO OUTRO LADO

Ricardo e Fernando só falam em *Pokémon* e só pensam em *Pokémon* enquanto trabalham. Para se ter uma ideia, o contato com a The Pokémon Company é praticamente diário. Mas isso é muito prazeroso para eles. "Tenho um irmão nove anos mais novo do que eu e costumávamos assistir juntos a *Pokémon*. E, para mim, é muito interessante constatar que, dez anos depois, estou trabalhando com isso", conta Ricardo. E para Fernando: "Lembro dos vários produtos licenciados quando era garoto. Colecionava os tazos que vinham em salgadinhos, então eu conhecia o nome de vários Pokémon. E foi naquela época que apareceu o TCG. Não sabia a regra, mas colecionava algumas cartas. Hoje a gente vê de perto o processo de criação dos cards, acompanha a impressão do material. É bem bacana", completa. NW



CAIXINHA DE SOM

Grupo espanhol ganha notoriedade ao criar música eletrônica com Game Boy

FLÁVIO CROFFI E THAIS RUIZ (TRADUÇÃO)



Adeptos da era 8 bits é o que não faltam no mundo. Porém, é difícil imaginar que existam pessoas que realmente levem a sério a onda dos anos 1990 e tornem isso um meio de vida. É o caso do Distortled Box, grupo de jovens de Barcelona, na Espanha, que utiliza principalmente consoles clássicos para gerar sons eletrônicos.

De acordo com os artistas, trata-se de um projeto que utiliza exclusivamente elementos da geração 8 bit para dar um toque a mais em suas apresentações.

Nascido em 2007, o grupo conta com seis integrantes: Degon, Nude Boy, Ralp, Sala, Snail e Weldio. Quando não estão fazendo shows, dedicam-se como free-lancers na área da criação audiovisual, como desenho gráfico, motion graphics, ilustração e criações em 3D.

Tudo começou depois que os garotos resolveram montar um alto-falante especial para produzir sons retrô. Saiba mais sobre os caras na entrevista que a **Nintendo World** fez com eles.

Nintendo World: Como se conheceram? E como tiveram a ideia de formar um grupo de música eletrônica?
Distortled Box: Nos conhecemos há bastante tempo, desde quando éramos meninos. Tudo começou quando decidimos construir nosso primeiro alto-falante, chamado Distortled Box para poder tocar com nossos Game Boy, já que era um movimento emergente e não existia conhecimento nem locais onde pudéssemos desenvolver nossa proposta. A partir de então fomos nos consolidando pouco a pouco como grupo.

Existem alguns DJ's ou grupos que vocês se inspiram ou inspiraram? Que tipo de som curtem mais, além do eletrônico?
Nossa... Muitos DJ's nos inspiraram e continuam influenciando. Entre alguns nomes dentro do movimento 8 bit destacamos Low-Bat, Goto80 e Eat-Rabbit. E nossos vizinhos do grupo MicroBCN. Nossos gostos musicais estão divididos em diferentes gêneros da musica eletrônica. Então, quase não escutamos nada que não seja gerado eletronicamente.



INTEGRANTE do Distortled Box opera mesa semelhante a pick-up de DJ. Nas mãos dele, um Master System II adaptado pelo grupo

Vocês tocam em que tipos de lugares? Conseguem ganhar dinheiro e viver com isso?
Basicamente nossas apresentações são na rua com nosso alto falante portátil. Mas sempre estamos dispostos quando surge a oportunidade de tocar em algum lugar. Temos tocado desde pequenos locais a festivais do gênero. Não ganhamos e não estamos perto de ganhar. No momento, inclusive, perdemos dinheiro!

Qual é a importância do Game Boy ou dos outros consoles na produção das suas músicas? Que tipo de software é usado para fazer o som que vocês produzem?
Além do Game Boy clássico, utilizamos diferentes consoles como NES, Commodore 64 e Sega Master System para gerar música e imagem nos nossos sets.


GAROTOS plugam Game Boy em aparelho sonoro criado por eles

Existem muitos programas para isso, mas utilizamos principalmente o LSDJ e o Nanoloop para Game Boy, o MidiNES e NTRQ para o NES e Mssiah e Cybertracker para o Commodore. Para gerar os visuais usamos consoles modificados como o NES e o Sega Master System.

Por que o Game Boy e os outros consoles foram os escolhidos para fazer as músicas e não algum outro?
Usamos estes consoles antigos porque queremos o som e a imagem gerados com pura tecnologia 8 bit oferecida pelos seus chips. Acreditamos que a essência está em usar estes consoles em vez da tecnologia mais moderna.

Há algum projeto ou sonho que vocês ainda querem realizar?
Esperamos com impaciência que nossos Game Boy criem vida e se transformem em Skynet e possam controlar o mundo.

Pretendem ou já saíram do país em turnê?
Sim, tivemos a oportunidade de apresentar nossa música em alguns eventos fora da Espanha. Até agora estivemos em Andorra e na França. Mas temos muita vontade de sermos convidados para mostrar nossa música e conquistar novos públicos com nosso projeto.

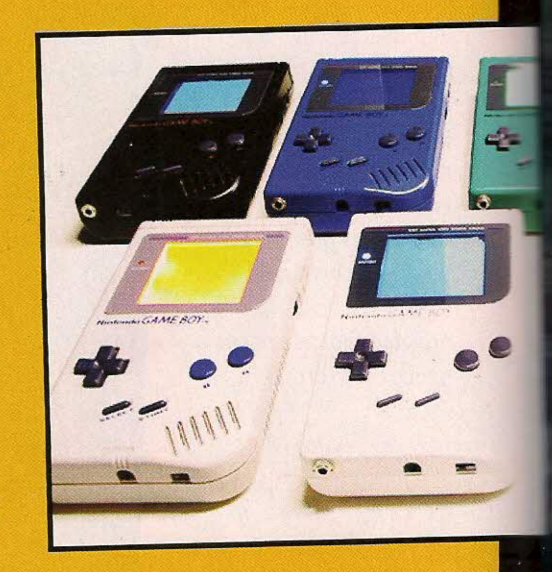
Vocês gostam da atual geração de games ou preferem os mais antigos?
Adoramos todos os gêneros de videogames. Fazemos parte de uma geração que viu de perto a plena evolução dos games nos últimos anos e nos sentimos identificados tanto com os mais antigos quanto os mais novos.

Que tipo de equipamento vocês usam além de videogames?
Às vezes usamos teclados Casio antigos, alguns jogos modificados e aparelhos construídos artesanalmente para operarmos os consoles.

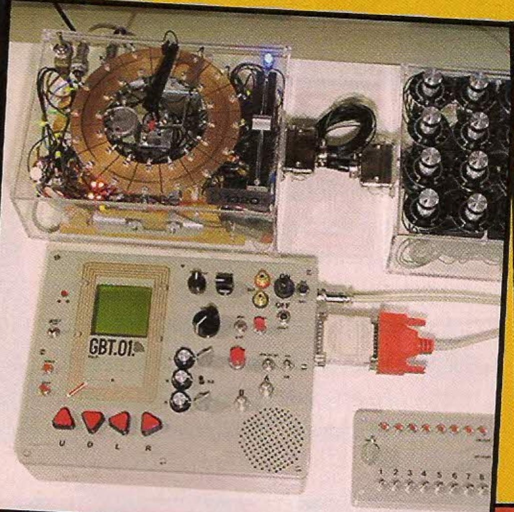
As raves de rua tem uma boa aceitação? A população de Madri gosta do som retrô que vocês fazem?
Exceto uma vez que fomos proibidos, acreditamos que as pessoas têm nos dados uma resposta muito boa. Por ser um estilo relativamente novo, tem despertado muito interesse e surpresa entre o público ao ver que fazemos nossa música com algo tão familiar, como é o caso do Game Boy. Isto faz com que cada vez mais a pessoas nos conheçam e aumente nossa aceitação.

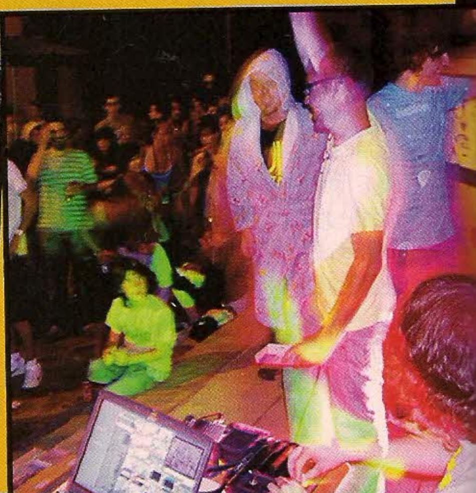
Vocês tem algum CD gravado? Pretendem montar um apanhado de suas músicas e colocá-los em um disco?
Não existe um CD de forma física, mas temos uma compilação com nosso material que vocês podem baixar gratuitamente na nossa página na web. Agora mesmo estamos trabalhando em uma segunda compilação e com intenção de divulgar mais, com o mesmo princípio e a mesma filosofia retrô.

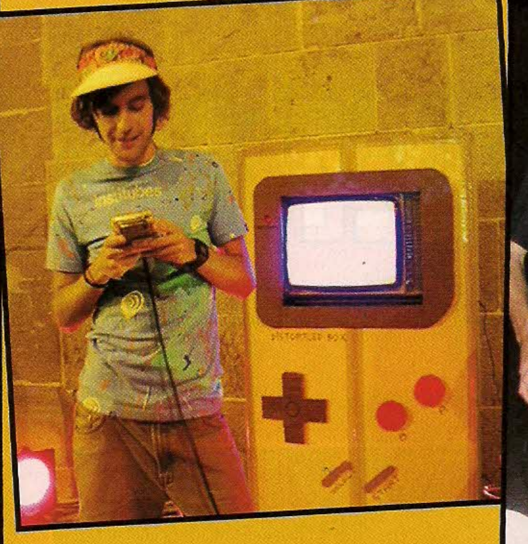
Quem dá os nomes às músicas? Como surgem as ideias?
Nossa filosofia é mais o "coletivo" e não só o grupo em si. Na rua ou no palco sempre tocamos um a um, o que repre-













senta que cada um de nós criamos nossas próprias músicas e, obviamente, também cada um escolhe seus nomes. Os títulos costumam ser palavras inventadas das quais gostamos por causa da fonética ou palavras e frases que vem de nossas histórias pessoais. NW

OS 10 MELHORES JOGOS RETRÔ NA OPINIÃO DO DISTORTLED BOX:

1 - *Super Mario Bros.*
2 - *Sonic The Hedgehog*
3 - *Street Fighter 2*
4 - *Tetris*
5 - *Streets of Rage*
6 - *The Legend of Zelda*
7 - *Hang On*
8 - *Donkey Kong*
9 - *World Cup Italia '90*
10 - *Metal Slug*



COLEÇÃO de portáteis do grupo



MÚSICA DE GRAÇA

O Distortled Box já lançou duas coletâneas de músicas. Para baixá-las, entre no link http://buble.me/a9d08. E você não paga nada pelo download.







VIAGEM À TERRA

Nosso colaborador narra a aventura para comprar o

Geraldo Juno Cecilio



Com a ambição de ser um dos primeiros brasileiros a ter o novíssimo portátil da Nintendo, parti rumo ao Japão para conferir em primeira mão a investida da Big N em um console 3D.

Viajar durante mais de 30 horas não foi tarefa fácil, ainda mais quando se dizia que todas as unidades do aparelho haviam esgotado das prateleiras. A cada turbulência do avião vinha a sensação de que encontrar o Nintendo 3DS seria um sonho distante.

BIG N NO AEROPORTO

Eram por volta de três horas da tarde do dia 09 de março quando chegamos ao país. Nesta louca jornada, além de mim estavam três amigos (foto acima), e consegui também arrastar minha namorada (manteremos em segredo).

Assim que chegamos ao aeroporto de Narita, cidade na região de Tóquio, nos deparamos com um grande cartaz do jogo *Steel Diver*, aguçando ainda mais nossa vontade de jogar em 3D sem precisar dos monstruosos óculos.

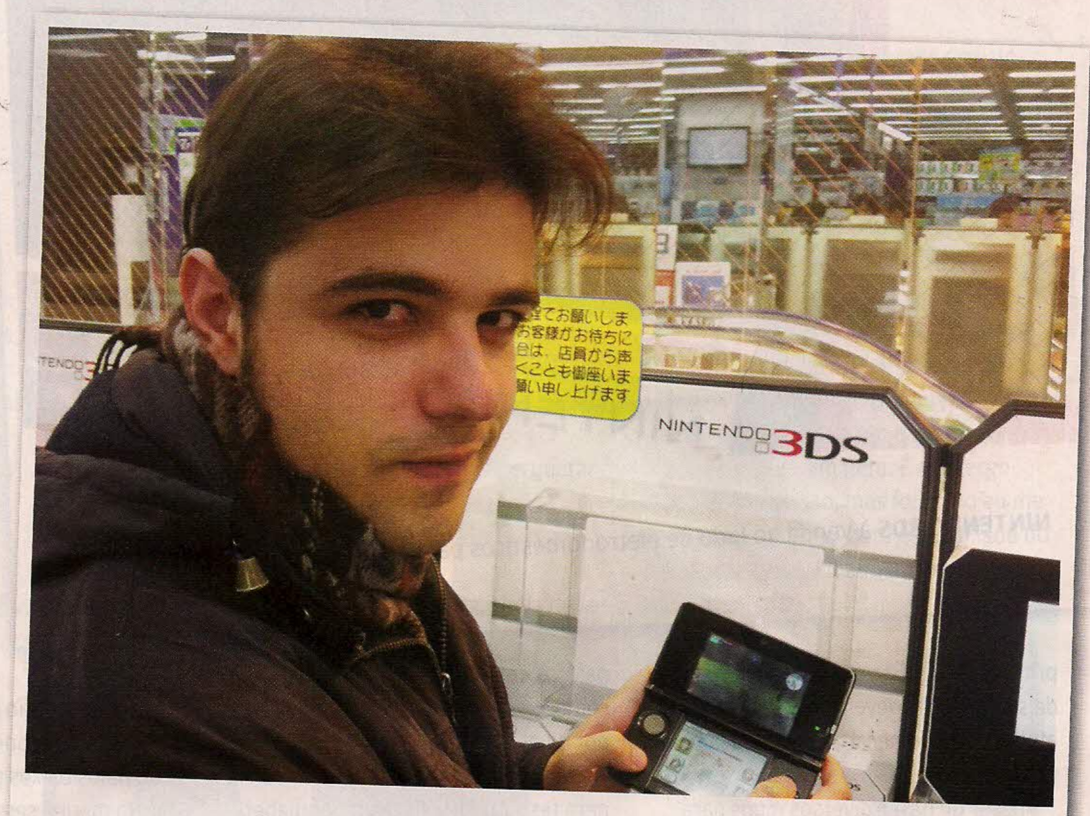
Já era noite quando guardamos as malas no hotel e partimos à procura do aparelho. Ao admirar a ilumina-

DO NINTENDO 3DS

console no Japão

da noite japonesa, um outdoor do Nintendo 3DS que estampava a entrada de uma das lojas quase passou despercebido. Então corremos para lá até identificarmos que se tratava da Labi Câmera, famosa rede de lojas que possui filiais espalhadas por diversos bairros japoneses.

Na entrada havia uma placa informando que o sétimo andar era inteiramente voltado para videogames. Quis de imediato pegar o elevador, mas estávamos em cinco pessoas e cada um tinha interesse num andar diferente. Para não nos perdermos, fomos de escada rolante, subindo andar por andar, e a cada novo andar crescia ainda mais a vontade de chegar ao sétimo piso.



UMA foto para mostrar para os netos: o primeiro encontro com o 3DS

TECNOLOGIA 3D EM TUDO

No quinto piso ficavam os aparelhos celulares, e bem de longe deu para ouvir um funcionário da loja anunciando a sessão de aparelhos 3D. Fiquei surpreso ao ver que a tecnologia já está em muitos celulares do Japão. Todos possuíam menu de navegação em 3D e cada aparelho demonstrava seu desempenho a partir de pequenos vídeos.

O problema é que incontáveis elementos das cenas demonstradas tentavam saltar para fora da tela, desde bolas de tênis até saliva de cachorro, e cada coisa que vinha em minha direção acabava se transformando em um borrão de cores, perdendo totalmente o efeito desejado.

Somando estas péssimas demonstrações com a nostalgia de quem já jogou o Virtual Boy, minha primeira impressão do efeito 3D sem o uso de óculos especiais não foi das melhores.

Quanto mais vídeos eu assistia, mais tontura tinha, e fiquei me perguntando quanto tempo era necessário para se acostumar com a jogatina em 3D. Mas esta dúvida foi logo respondida, assim que finalmente cheguei ao sétimo andar.

Praticamente um oásis para os gamers, o andar possuía decoração temática para cada console, recheada de games expostos para demonstração e, para completar o clima, músicas clássicas de jogos que construíram a história do videogame tocando ao fundo.

PRIMEIRO TESTE

Com o coração disparado me aproximei dos aparelhos que estavam expostos, respirei fundo e finalmente coloquei minhas mãos no 3DS, alcançando minha



NINTENDO 3DS à venda ao lado de eletrodomésticos para cozinha (!)

primeira conquista na viagem, num misto de sensação de dever cumprido e muita afobação ao começar a moer seus pequenos botões azuis.

Apesar de haver diversos jogos para testar, logo que bati o olho na tela superior notei o diferencial do portátil em relação aos celulares da loja. E aí vi que se trata de uma estratégia diferente para o uso do 3D. A Nintendo é esperta e notou que a única sensação despertada ao arremessar objetos através da tela é a de dor de cabeça.

Seguindo pelo caminho oposto, o portátil estende a dimensão para dentro do console, apresentando mundos mais vastos e, principalmente, mais nítidos em relação a qualquer outro aparelho de tecnologia semelhante. Foi quando cheguei ao caixa para comprar um deles para mim que tive uma das maiores decepções da minha vida, o aparelho estava esgotado.

Dizer que fiquei arrasado com a situação ainda é pouco para descrever como me senti no momento, mas ao voltar para os aparelhos em demonstração comecei a reparar que eu não era o único por ali naquela situação.

Todos que chegavam ao andar corriam para testar o 3DS, ficavam boquiabertos, comemoravam com seus amigos, seguiam em direção ao caixa e voltavam frustrados para aproveitar mais um pouco dos portáteis para teste antes de deixarem a loja.

Saí de lá chateado por não ter meu cobiçado portátil, mas ao mesmo tempo realizado de ter experimentado o aparelho. Confesso que pensei que os boatos sobre a falta de estoque do Nintendo 3DS estavam certos.

JANTAR INDIGESTO

Antes de voltar para o hotel, procuramos um bom restaurante que servisse macarrão lamen para jantarmos. Dentro de um dos muitos estabelecimentos que havia na rua, vimos um menino de pouco mais de 10 anos com o 3DS na mão, tirando fotos da comida e de tudo que conseguia. Fiquei absolutamente surpreso e convenci os outros a jantar ali.

Ao mesmo tempo em que o menino percebeu que estávamos impressionados com o aparelho que ele tinha em mãos, nós comentávamos como deve ter sido o sofrimento dele em uma gigantesca fila para conseguir um daqueles. Quando será a próxima fila? Será que um garoto desta idade pôde enfrentar uma fila daquelas? Resolvi parar de imaginar e perguntar onde ele o conseguiu.

Minha alegria veio em uma palavra que o pai dele disse: "Akiba". Conhecido por "Akiba", o bairro de Akihabara é considerado o paraíso nerd em Tóquio para os fãs de games e animação japonesa, além de ser conhecido pelos baixos preços.

Na manhã seguinte estávamos prestes a partir para Akihabara para buscar nossos portáteis quando minha namorada passou mal. O lamen da noite anterior não tinha feito bem para nenhum de nós, e ela foi a que mais sofreu, mal conseguia levantar da cama.

Enquanto meus amigos saíram para curtir o passeio, eu corria atrás de um médico que atendesse em domicílio. Tive que ficar com ela no quarto do hotel até o doutor chegar, por volta de uma da tarde. Se eu tivesse um 3DS naquele momento não seria nenhum sacrifício, ficaria até feliz de não ter saído para passear. Após a consulta com o médico, suas instruções, minhas traduções e muitos medicamentos depois, minha namorada melhorou um pouco e conseguiu dormir.

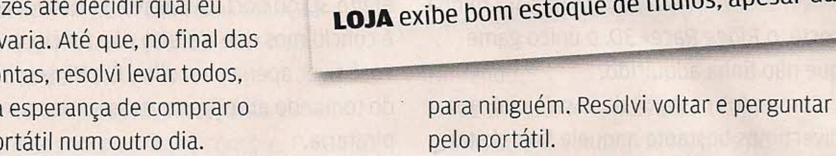
Aproveitei para dar uma volta pelo bairro, na esperança de encontrar o

portátil em uma das lojas da região. Acabei voltando à loja do dia anterior e joguei cada título disponível durante muito, muito tempo.

Testei todos os jogos novamente, agora com mais calma, reparando que o efeito 3D tornava alguns jogos ainda mais interessantes, mas também transformavam outros em completos borrões como nos celulares 3D. Em um título o efeito simplesmente não fazia a menor diferença.

Circulei entre os jogos de demonstração por diversas vezes até decidir qual eu levaria. Até que, no final das contas, resolvi levar todos, na esperança de comprar o portátil num outro dia.





LOJA exibe bom estoque de títulos, apesar da falta de 3DS

ESPERANÇA RENOVADA

Estava indo embora quando atravessei para o lado errado da passarela, e de longe vi um pequeno cartaz numa das portas dizendo possuir o Nintendo 3DS para venda.

Corri para lá com a sacola cheia de jogos e, ao entrar pela porta, percebi que estava dentro de uma loja de vídeos adultos. Dei uma olhada para ver se encontrava uma sessão de games, mas todo o conteúdo dela era inapropriado. Sai de lá bastante envergonhado, reparando disfarçadamente se alguém me viu saindo de uma loja daquelas.

Estava preste a atravessar a passarela quando pensei que não conhecia ninguém naquele país, que não compraria filmes adultos, e não devia nada para ninguém. Resolvi voltar e perguntar pelo portátil.

LOJA PROIBIDA

Subi por uma escada estreita, cheia de fotos censuradas, até que tomei o segundo andar. Notei que o anúncio do videogame era provavelmente uma jogada para atrair clientes. Se a intenção era esta, havia funcionado com maestria.

Lá do fundo do estoque veio um pequeno rapaz tropeçando em meio às caixas que havia no estoque, e me entregou em mãos uma embalagem coberta por um plástico brilhante.

Quando abri o pacote quase pude ouvir a musica de quando o Link abre um baú e encontra um item. É até vergonhoso escrever isso, mas foi como eu me senti, afinal eu viajei para o outro lado do mundo para isso. Finalmente eu tinha em mãos o meu 3DS.



O GERALDO passou muito tempo na frente deste console para teste



CRIANÇAS ficam surpresas ao serem fotografadas por um Nintendo 3DS

Saí da loja com um sorriso de orelha a orelha. Quem me viu sair dali provavelmente me via como o turista mais tarado da história do país, mas eu não me importei. Apertei o passo para chegar rápido ao hotel.

Abri a caixa com muita brutalidade, estava louco para colocar minhas mãos no aparelho. Nem bem reparei nos menus do portátil e já estava matando monstros e enfrentando demônios.

Com um pouco mais de calma, decidi ler o manual e então me deparei com as tais cartinhas de realidade aumentada. Quando minha namorada acordou, me viu correndo de um lado para o outro ao redor da mesa e apertando insanamente os botões do aparelho.

A tarde foi passando, minha namorada melhorou, e meus amigos chegaram com muitas sacolas de bonecos, notebooks, câmeras, e muitas histórias de nerds para nos contar.

CONSEGUI!

Eu apenas ergui para o alto meu 3DS, que refletia a luz do lustre, e exclamei: "Consegui encontrar!", imaginando a surpresa deles ao ver o aparelho. Ledo engano, já que os boatos urbanos não passavam de mito. Em qualquer lugar de Akiba era possível comprar o portátil.

Um dos meus amigos, apesar de não entender japonês e saber sobre existência da trava regional, que impossibilita que o console rode jogos americanos, ainda assim comprou o aparelho e, para minha sorte, o *Ridge Racer 3D*, o único game que não tinha adquirido.

Com todos os jogos da leva inicial, nos divertimos bastante naquele final de tarde. Na manhã seguinte fui para Akihabara e vi que nas prateleiras o que mais se via era o portátil. Em uma das lojas já estava a venda até um 3DS usado e jogos pela metade do preço.

PASSEIOS

Naquela tarde fomos ao zoológico e, para nossa surpresa, o local inteiro possibilitava coletar informações com o 3DS. O console lista, via Wi-Fi, cada animal do parque, informando o nome, de onde ele veio e seus atributos, servindo praticamente como uma Pokéagenda.

A cada novo lugar que passávamos havia mais e mais utilidades para o portátil, que trazia informações nutricionais sobre os lanches daquele restaurante famoso e até alguns minigames exclusivos em cada estabelecimento.

TERREMOTO

Foi justamente quando eu estava testando a funcionalidade em um dos tais restaurantes que o chão começou a tremer. As pessoas que estavam no local começaram a evacuar o prédio e todos lutamos para não cair no chão. Árvores chacoalhavam de um lado para o outro, mas, apesar disso, a organização e calma do povo japonês fizeram com que nos preocupássemos menos com o tremor. Foi então que eu notei. Em caso de terremoto, o efeito 3D do novo console da Nintendo se perde completamente.

Começamos a discutir em que casos o efeito 3D do portátil parava de funcionar e concluímos que o efeito não funciona se você tiver apenas um olho. É a Nintendo tomando atitudes severas contra a pirataria.

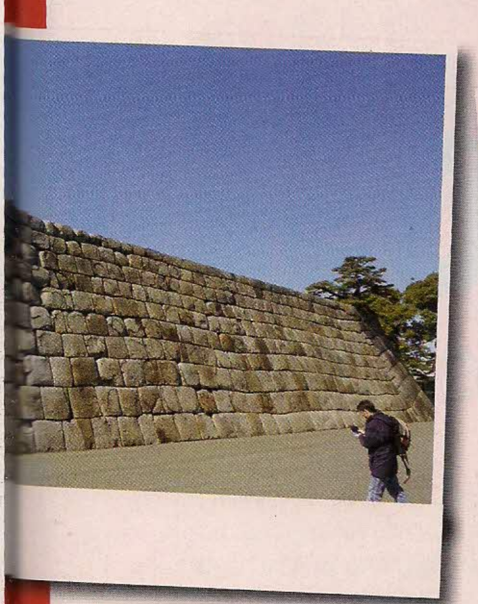
Após algumas piadas e terremotos, chegamos ao hotel e soubemos que aquele tinha sido o maior tremor dos últimos tempos no arquipélago.

A partir daquele dia muitos dos locais para visitação estavam fechados, e não tínhamos muita opção do que fazer em Tóquio, além de aproveitar o console. Foi neste momento de tédio que resolvemos partir de trem para Quioto, rumo à sede da Nintendo, na tentativa de conseguir algum autógrafo dos gênios da empresa.

Nos trens e metrôs a caminho da cida-



NO ZOOLÓGICO de Tóquio, você recebe informações dos animais em seu console





AINDA bem que o cartão de memória do 3DS tem 2GB. Dá para tirar muita foto

de, puxávamos nossos 3DS da mochila para chamar a atenção de quem estava usando portáteis concorrentes.

Por onde passávamos, mais e mais curiosos admiravam o console. Paramos em um dos templos para tirar fotos em 3D e lá havia uma excursão de um colégio. De repente, um dos garotos gritou "Furi di essu, sugoi!!". Foi o suficiente para toda a molecada ficar babando e glorificando o aparelho.

Muitas pessoas pelas ruas olhavam maravilhadas para nossos 3DS, alguns até paravam para ver o resultado das fotos do portátil. Algumas das pessoas me disseram que ainda acreditavam no tal boato da falta de estoque.

VISITANDO O MARIO

Quando finalmente chegamos a Quioto, identificamos no mapa o metrô a localização da empresa, que ficava a poucas quadras dali. Corremos muito afobados, cada um no seu ritmo, e acabamos por nos perder uns dos outros. Rapidamente nos reencontramos, mas estávamos na direção completamente oposta às indicações do mapa. Andando com mais cautela, vimos bem ao fundo uma construção branca com o logo da companhia no topo. Finalmente tínhamos localizado o prédio da Nintendo.

Fazia muito frio, mas não nos importamos com o vento gelado, pois finalmente estávamos lá, onde toda a magia acontece. Tentamos olhar para dentro das janelas na expectativa de encontrar algum spoiler de futuros jogos, mas havia pouco movimento por ali.

Resolvemos tentar entrar, perguntaríamos sobre o Shigeru Miyamoto, ou quem sabe sobre o presidente Satoru Iwata, quando logo um segurança nos impediu de prosseguir, levantando uma placa escrita: "Você não pode estar aqui".

Tentamos encontrar outra entrada por trás do prédio, sempre em busca de um velho sábio sentado perto da porta dos fundos, mas nós provavelmente não teríamos o item certo para ele nos conceder a passagem.

Ainda que não tenhamos entrado, nos entreolhamos felizes por conseguir chegar ali. Saquei meu Nintendo 3DS, o ergui para cima e tirei uma foto do local em que as ideias mais simples se transformam em realidade, na origem de tudo o que nos fez sonhar durante anos, e que nos alegrou ao longo de uma vida inteira. Logo começou a nevar. NW



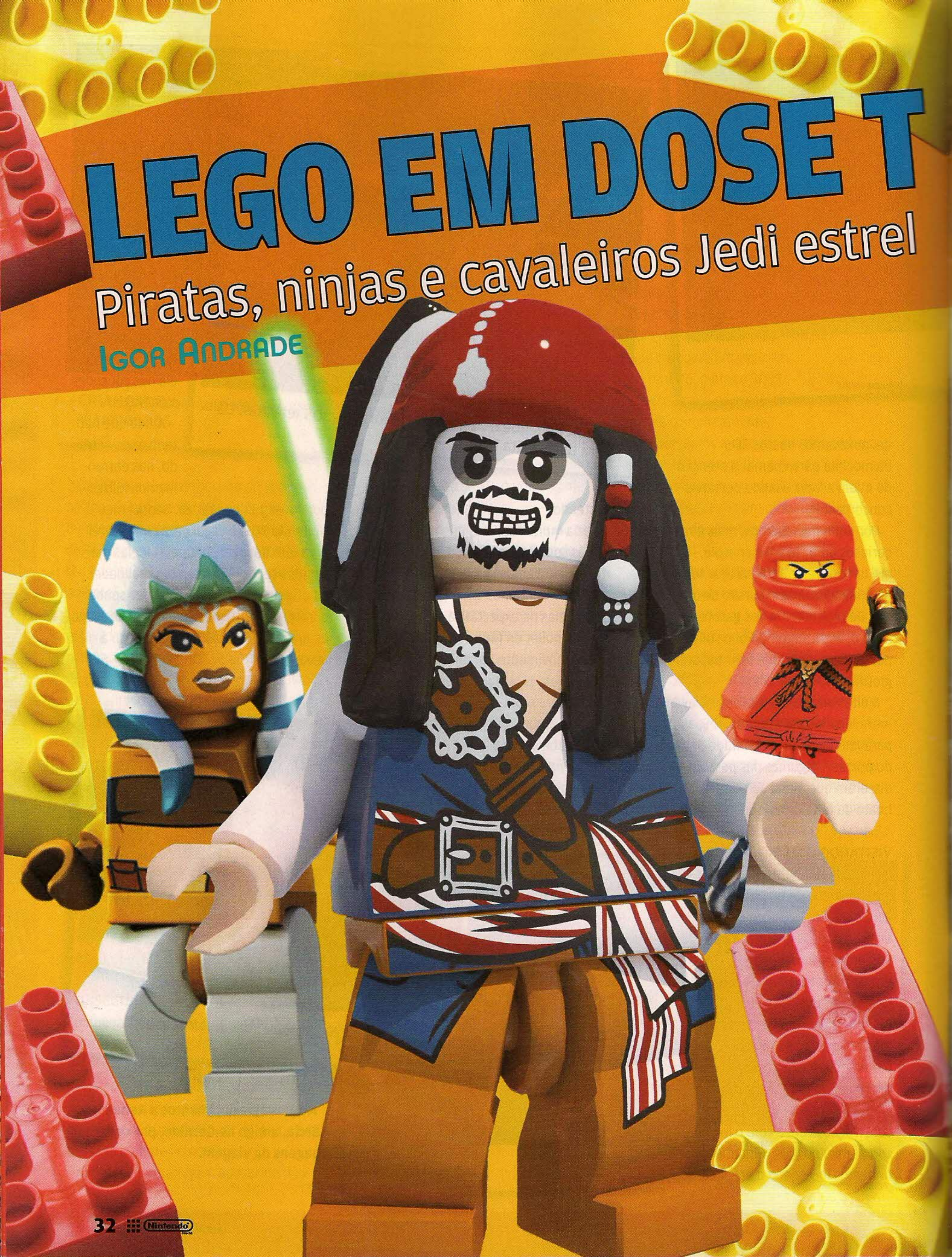
UMA paradinha (em 2D e em 3D) na frente da sede da Nintendo

Nossos agradecimentos a Renan Garcia, amigo de Geraldo, por ceder imagens da viagem.

LEGO EM DOSE T

Piratas, ninjas e cavaleiros Jedi estrel

Igor Andrade



RIPLA!

am jogos da franquia



Sim, três aventuras da série Lego foram lançadas nos últimos três meses. Começou com *Lego Star Wars III: The Clone Wars* no dia 22 de março e terminou no dia 10 de maio com *Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game*. E, no meio deles, há o pouco conhecido *Lego Battles: Ninjago*.

Há quem divida a história da Lego entre a era do bloquinho de plástico e a era do bloquinho virtual. A primeira surgiu em 1932, quando, obviamente, o dinamarquês Ole Kirk Kristiansen abriu a empresa. E pensar que só em 1958 as famosas pecinhas ganharam o encaixe universal, mantido até hoje.

A outra parte começa em 1997 com *Lego Island*, jogo para PC que contava a história de moradores de uma ilha. Os habitantes não poderiam ser outros a não ser os adoráveis bonequinhos. A ideia deu certo, outros títulos foram desenvolvidos por diversas produtoras até que, em 1999, surgiu o primeiro game para um console da Big N: *Lego Racers*, para Nintendo 64.

E foi aí que a Lego descobriu uma nova forma de divulgar seus produtos: lançar uma série de um kit de montar e, tempos depois, lançar um jogo baseado nas características do brinquedo. É o caso de *Bionicle: The Game* (2003), que teve uma versão para GameCube.



NA TERRA: Lego Battles: Ninjago

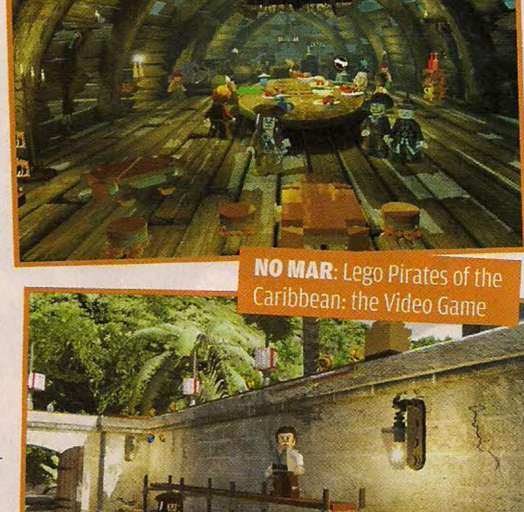
Quatro anos antes, a empresa havia conquistado a licença para desenvolver uma linha de kits de *Star Wars*, a primeira de uma grande franquia do cinema. E, por consequência, esta também seria a primeira grande franquia a parar no mundo dos games.

A missão ficou a cargo da Traveler's Tales. A empresa tinha uma boa experiência com jogos infantis, pois suas melhores clientes até então eram a Disney e a Pixar. É da produtora britânica alguns títulos, como *Mickey Mania* (1993) e *Finding Nemo* (2003).

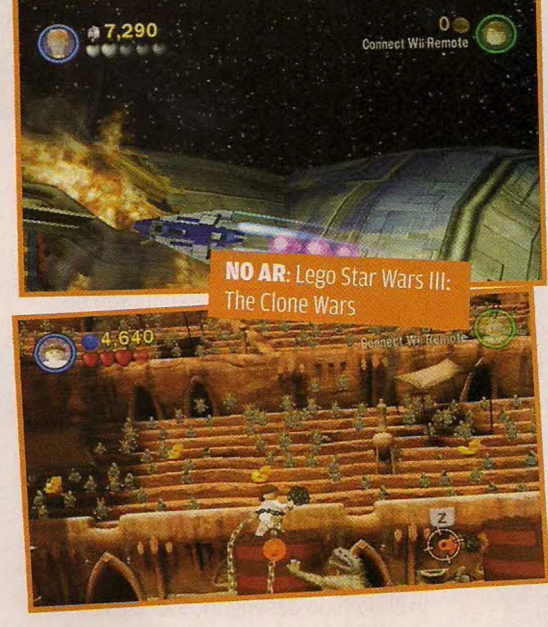
Provavelmente algum fã purista deve ter se incomodado, mas a paródia do universo de *Star Wars* feita pela Traveler's Tales chamou a atenção do grande público, ganhando até prêmios. Desde então já existem mais de 11 títulos.

Apesar das mudanças na produtora, que foi comprada pela Warner Bros. e sofreu algumas fusões, passando a se chamar TT Games em 2007, o projeto foi mantido. E mesmo com os sinais de desgaste na série *Star Wars*, grandes companhias continuam autorizando o desenvolvimento de títulos com seus personagens. A última a fazer isso foi a Disney. E não é à toa, pois se reunirmos as vendas de todos os games Lego, teremos mais de 50 milhões de cópias.

E deve ser assim por um bom tempo. Pelo menos até 2016, quando o contrato de parceria deverá ser renovado. Confira nas próximas páginas um especial sobre os três lançamentos que a **Nintendo World** preparou para você. NW



NO MAR: Lego Pirates of the Caribbean: the Video Game



NO AR: Lego Star Wars III: The Clone Wars

UM PIRATA CHAMA

As aventuras do corsário são a nova aposta da Lego

Igor Andrade



INFO

Plataforma: Wii

Produção: Disney Interactive Studios

Desenvolvimento: TT Games

Gênero: Aventura

Lançamento: 10 de maio

Expectativa: Média

Ele surge aos poucos. Das suas costas, a câmera parte para seu rosto. Pendurado no mastro de um navio, de lá avista alguns companheiros presos de ponta cabeça em uma armadilha. Acena e continua mantendo a pose. Mantendo o nariz em pé, nem percebe que a embarcação bate no cais de um porto. Com isso, o navio se desmonta e o pirata cai no chão todo desengonçado. Mas ele é o capitão Jack Sparrow. Logo se ajeita e curva-se, com aquele charme típico dos malandros, cumprimentando todos que o observam.

Quem assiste ao primeiro vídeo de *Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game*, não dúvida. Pode não ser o ator Johnny Depp, mas a essência do corsário fanfarrão criada por ele está naquele boneco de plástico virtual. E a mistura não poderia ser melhor.

Jack Sparrow é um dos maiores personagens do cinema na última década. É malandro, mentiroso, comete alguns crimes, mas seu carisma e comportamento sem-noção conseguiu agradar adultos e crianças. Tornou-se um herói, apesar de não ser um bom exemplo para ninguém. Tanto que seu rosto estampa diversos produtos e sua vida "fictícia" virou tema de uma coleção de livros infantis.

DO JACK SPARROW



GAME promete ter os melhores gráficos da série

Do outro lado, a franquia de jogos da Lego é marcante pelo humor, que algumas vezes até sai do nível da piada bobinha e faz a gente rir, mesmo. Não há um de seus títulos que não deixe de tirar sarro de algo ou alguém.

Se você gosta do trabalho da TT Games, a notícia é boa. Depois de brincar com filmes famosos da Warner Bros. e da Fox, a entrada da Disney nesta parceria é sinal que muita coisa boa pode vir por aí. A primeira delas, e que chega às lojas em maio, é a sátira do blockbuster *Piratas do Caribe*.

Assim como foi feito com *Lego Star Wars: The Complete Saga*, *Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game* abordará os quatro filmes dos corsários de uma só vez. O último deles irá para as telonas perto do lançamento do jogo. O filme promove o game, que promove a linha de brinquedos dos piratas criada pela Lego.

Os desenvolvedores da TT Games tiveram a chance de acompanhar as gravações do último longa-metragem, e puderam ler até o roteiro em primeira mão. Alerta para quem é fã: quem jogar o game vai descobrir muita coisa sobre *Piratas do Caribe: Navegando em Águas Misteriosas*.

Como é comum na franquia, os momentos mais importantes de cada filme passam por uma releitura e são transformados em fases. Para quem gosta, avisamos que no jogo haverá a divertida cena de *Piratas do Caribe: O Baú da Morte* (2006), em que Jack tenta se equilibrar em uma enorme roda de madeira.

Você poderá jogar fases de todos os filmes desde o início. É como se cada longa-metragem fosse um game independente. Os estágios, no entanto, estão organizados de acordo com a ordem cronológica das tramas. Haverá 20 fases, no total.

O que também será mantido é a jogabilidade para até dois jogadores. Há, no mínimo, sempre dois personagens atuantes em cada estágio. Se você jogar sozinho, pode alternar entre eles. Em alguns casos, isso vai ser obrigatório, pois cada boneco tem função ou arma diferentes. Alguns, por exemplo, precisam ser acionados para liberar passagens secretas.

A mudança é quantidade cada vez maior de ação, e a presença de personagens, ocorrendo em um mesmo cenário. Não é mais preciso apenas atacar, mas se proteger em vários momentos.

Os cenários, aliás, mostram uma considerável melhora nos gráficos do jogo,



PELA primeira vez, personagens da série Lego andam no fundo do mar



algo que deu para notar em partes em *Star Wars III: The Clone Wars*. Antes, a Lego tinha a desculpa de criar cenários simples, pois se tratava de um game com peças de brinquedo. No entanto, agora a TT Games mostra que os ambientes estão ficando mais reais, mais próximos do que se vê nos filmes.

Neste título, por exemplo, árvores que ficam ao fundo de um cenário se mexem, e haverá muitos estágios que reproduzem cenas que se passam à noite. Com isso, os produtores precisaram fazer estudos sobre iluminação lunar nos personagens. Parece pouco, mas é uma evolução.

Para dar aquele toque final, a Disney autorizou que a trilha sonora de *Piratas do Caribe* fosse usada. Não é a mesma coisa que ouvir as músicas de *Star Wars*, mas está valendo. É uma pena que os personagens não falem, que apenas balbuciem.

Agora, o que está nos despertando curiosidade são os estágios em que poderemos jogar embaixo d'água e lutar contra piratas na forma de esqueletos vivos. Isso vai influenciar na agilidade dos ataques e na velocidade da corrida quando precisarmos fugir.

Até agora falamos muito de Jack Sparrow. Tudo bem, ele é o grande herói do game, mas há mais de 70 personagens jogáveis. Eles são desbloqueados conforme o seu aproveitamento na aventura. E você poderá comprar alguns. Pagaria qualquer coisa para ter o kraken, o monstro gigante dos mares que faz o pior dos piratas chorar como criancinha.

Resultado disso tudo: o game pode encantar com os melhores gráficos vistos em um jogo da série, mas a jogabilidade será praticamente a de sempre. No entanto, podemos afirmar que ao juntar as trapalhadas de Jack Sparrow com o humor dos personagens Lego, teremos jogo mais irônico de todos. NW



DUELOS EM TERCEIRA DIMENSÃO

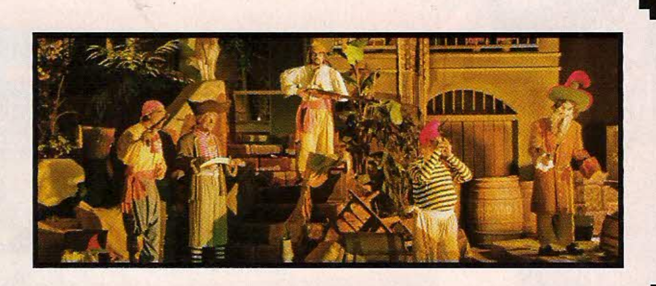
O jogo será um pouco diferente para quem adquirir a versão para Nintendo 3DS. Não há suporte para partidas no modo cooperativo. Porém, se você tiver o console poderá aproveitar um recurso exclusivo do jogo, o Duelo Pirata, que funciona por meio do StreetPass.

Basta jogar o game por alguns minutos, liberar alguns personagens e depois passear com o console por aí. Vamos supor que você vá ao shopping. Se outra pessoa fizer o mesmo e, se no mesmo local houver conexão de internet sem fio, os dois aparelhos vão "conversar". Ou melhor, os personagens vão lutar. O vencedor ganha Play Coins, moeda diferente das famosas moedas amarela, prata e azul da franquia Lego. As Play Coins servem para comprar itens especiais e até personagens. Se você perder, não se preocupe. A cada batalha, seu pequeno pirata ganha pontos de experiência.



ATRAÇÃO DE SORTE

Piratas do Caribe pode ser uma das principais franquias de sucesso dos anos 2000, mas ela não é tão nova assim. A inspiração surgiu nos anos 1960 e é a base de uma atração da Disneylândia, mas que também existe em outros parques da companhia pelo mundo. É um tipo de Trem Fantasma, mas aquático, no qual as pessoas se sentam em um barco e, enquanto navegam por um túnel escuro, assistem a apresentações de bonecos eletrônicos vestidos como corsários. Inaugurada em 1967, foi um dos últimos projetos acompanhados pelo próprio Walt Disney. Hoje, o brinquedo continua em operação, mas divide a atenção com outras atrações que remetem aos filmes de Jack Sparrow.



JOGOS PIRATEADOS

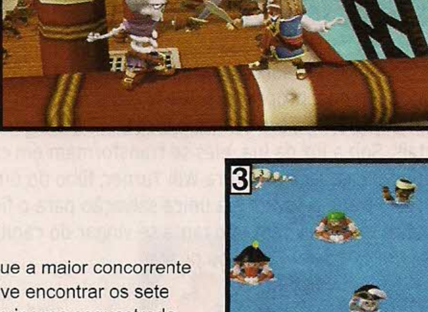
Selecionamos cinco jogos para Wii e Nintendo DS que têm a palavra "pirata" no nome:





1- PIRATES: THE HUNT FOR BLACKBEARD'S BOOTY (Wii/2008)
Produtora: **Activision**
O visual é até legal, com aquele ar de jogo fofinho. É um título comum de minigames (duelos, corridas de navios) com vinte atividades e vários itens para colecionar e para customizar a roupa de seu pirata.

2- PIRATES: DUELS ON THE HIGH SEAS (NINTENDO DS/2009)
Produtora: **O-Games**
Neste jogo, a história se passa em alto-mar na tela superior do Nintendo DS, enquanto você vê um mapa na parte inferior. O segredo é desviar ou atacar navios no seu caminho. Encontre nos sete mares as sete chaves que te levam a sete tesouros.

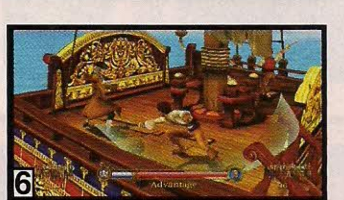


3- PLAYMOBIL: PIRATES (NINTENDO DS/2009)
Produtora: **DreamCatcher Interactive**
Não chega perto da qualidade dos títulos da TT Games, mas não poderíamos deixar de dizer que a maior concorrente da Lego também tem seus games, inclusive de piratas. Aqui, você é um pacato cidadão que deve encontrar os sete pedaços de um mapa que mostra onde foi parar uma princesa sequestrada por piratas.



4- PIRATES VS. NINJAS: DODGEBALL (Wii/2009)
Produtora: **South Peak Interactive**
Este é um jogo que não precisava ter a palavra "Piratas" no nome, afinal, é um game de queimada. Eles só aparecem no título, pois uma das equipes disponíveis é de corsários. O legal é que você pode devolver os ataques inimigos, ou melhor, as bolas inimigas, usando armas, principalmente espadas.





5- PIRATES PLUNDARRR (Wii/2010)
Produtora: **Majesco**
Jogo de plataforma no qual você deve derrotar mais de quarenta tipos de inimigos, inclusive zumbis. Para isso, há diversas armas, de garruchas a pedaços de carne. Tem suporte para quatro jogadores ao mesmo tempo.

6- SID MEIER'S PIRATES! (Wii/2010)
Produção: **2K Games**
Neste game, você cria um corsário, compra um barco e sai navegando pelo planeta. Durante a história, há vários minijogos que usam todos os recursos do Wii. O mais curioso é um no qual você dança com uma bela garota em um baile. Para executar cada passo, é preciso acertar a combinação de botões que aparece na tela da televisão.

A MALDIÇÃO DE JACK SPARROW

Quando Johnny Depp recebeu as primeiras instruções sobre como seria o tal de Jack Sparrow, não quis usar apenas aquela bandana vermelha e brinco de argolas em uma das orelhas. Para fazer algo diferente, o ator se inspirou no visual extravagante das estrelas de rock. Para ele, os piratas também tinham a mesma fama de serem chocantes. Bem, eles eram ladrões do mar, adoravam roubar mercadorias e dinheiro. Os roqueiros, felizmente, estão aí para acabar com a caretice da sociedade.

O que pouco se sabe é que o passado de Jack Sparrow não é tão ruim. Ele era um navegador honesto e trabalhava para a Companhia das Índias Orientais, que promoviam trocas comerciais entre continentes. O que pegou mal foi o dia em que teve de carregar escravos em sua embarcação. Ele se negou, seu barco foi destruído e ainda foi taxado de pirata. O que é mentira se torna verdade, e Jack resolveu ser um corsário. Pedindo ajuda a um pirata conhecido, seu navio foi reformado e passou a ser chamar Pérola Negra.


MELHOR correr de selvagens do que fugir de uma criatura do fundo do mar

PIRATAS NAS TELONAS: CONFIRA O QUE SE PASSA EM CADA FILME DA SÉRIE

A MALDIÇÃO DO PÉROLA NEGRA (2003)

Jack não é um cara sortudo. Após encontrar ouro asteca, ele foi abandonado pela própria tripulação em uma ilha. O que poucos sabem é que ele e seus comparsas foram amaldiçoados, tornando-se imortais. Sob a luz da lua, eles se transformam em caveiras. Pelas suas andanças, Jack encontra Will Turner, filho do único corsário que não o traiu. O jovem é a única salvação para o fim da maldição. Enquanto isso, Jack também tenta se vingar do capitão Hector Barbossa, um ex-chefe que virou pirata.



O BAÚ DA MORTE (2006)

Mais um filme, mais um inimigo. Desta vez, Jack precisa escapar de Davy Jones. O pirata deu o navio Pérola Negra para Sparrow, mas nunca recebeu nada por isso. Para pagar sua dívida, ele quer que o pirata atrapalhado seja seu escravo, trabalhando no navio Holandês Voador. Para fugir do problema, o pirata procura por um precioso baú que guarda o coração de Davy Jones.



NO FIM DO MUNDO (2007)

Will Turner e sua amada Elizabeth Swann, com a inesperada ajuda do capitão Barbossa, vão para Cingapura ao encontro de um grande pirata para obter um mapa especial que aponte o paradeiro de Jack Sparrow. No entanto, devem tomar cuidado ao navegar pelos sete mares, pois o navio Holandês Voador foi tomado por forças militares britânicas, que odeiam piratas.



PIRATAS DO CARIBE: NAVEGANDO EM ÁGUAS MISTERIOSAS (2011)

Jack Sparrow encontra um grande amor do passado, mas sente que o reencontro não pode ser muito bom, pois ele desconfia que a moça tenha aparecido apenas para saber dele a localização da Fonte da Juventude. Além disso, ela o força a ir ao Queen Anne's Revenge, navio do perigoso Barba Negra, que existiu de verdade.



NINTENDO 3DS™

Em breve o Brasil deixará de usar óculos 3D

Câmera Nintendo 3DS

AR Games™

Som Nintendo 3DS*

Face Riders™

Criador Mii™

Registro de atividade

Modo download**

nintendo3ds.com

Use o Controle dos Pais para restringir o acesso ao modo 3D para crianças menores de 7 anos.

*Nintendo 3DS é compatível somente com os formatos MP3 e AAC.
**É necessário conexão à internet de banda larga para funções on-line. Para mais detalhes visite support.nintendo.com



LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

Nintendo



LEGO STAR THE CLONE WARS

Mesmo com trama inédita, série apresenta sinais de desgaste

Gustavo Assumpção

Parece que foi ontem, mas a união entre *Star Wars* e Lego já está perto de completar meia década. Misturando elementos de ambos os universos de uma maneira bem competente, a franquia se tornou o game Lego mais bem sucedido de que se tem notícia, mesmo com a criação de títulos interessantes, como *Lego Batman: The Video Game* e *Lego Harry Potter: Years 1-4*. Mais uma vez desenvolvido pela Traveller's Tales, *Lego Star Wars III: The Clone Wars* mantém a mesma jogabilidade tradicional, que mistura elementos de plataforma com quebra-cabeças, o mesmo visual estilizado e o mesmo humor tão característico da franquia, sem deixar de lado algumas pequenas inovações, que você confere na análise a seguir.

HÁ MUITO TEMPO ATRÁS, EM UMA GALÁXIA MUITO, MUITO DISTANTE...

Como o próprio nome diz, *The Clone Wars* é baseado nas duas primeiras temporadas da série de animação de mesmo nome para TV, que vem conseguindo certo sucesso entre a criançada e alguns marmanjos fãs de Darth Vader e companhia. Protagonizada pelo jovem Anakin Skywalker, a trama se passa entre os episódios II e III da saga cinematográfica de George Lucas, abordando acontecimentos obscuros que ajudam a entender de forma mais contundente a jornada do jovem padawan, que culmina com sua ida para o lado negro da Força. Até então, o período conhecido como o das Guerras Clônicas não havia sido abordado nos títulos Lego.

Por isso, quem já acompanhou algum episódio vai perceber uma série de referências, personagens e ambientes do original, que foram retratados com grande riqueza de detalhes.

Apesar de não contar com a qualidade técnica dos consoles HD, a versão para Wii não faz feio, apresentado belos efeitos de luz e sombra e animações acima do nível que costumeiramente podemos ver no aparelho. As músicas vindas diretamente dos filmes e os efeitos sonoros também contribuem para tornar a jornada imersiva e satisfatória. A aventura principal é longa, linear e pode alcançar a duração de até 20 horas, uma boa longevidade se compararmos com outros games do gênero. São ao todo 18 missões, que acontecem em 13 planetas diferentes e retratam várias situações recriadas com base nos episódios da série. Como é comum na franquia, você pode jogar em diferentes eixos da trama. Neste caso são três, divididos pelas ações de Conde Dooku, Asajj Ventress e General Grievous. Apesar de agradável, a história é raramente empolgante e não consegue provocar alguma sensação mais relevante no jogador. A fórmula

WARS III:



APESAR de ser a principal novidade, sistema de batalha em massa é pouco usado no jogo

de exploração permanece praticamente inalterada: destrua hordas de inimigos, interaja com os cenários, agora há os blocos dourados e brancos, que não são destruídos facilmente, utilize peças para alterar a estrutura das fases e repita tudo isso na missão seguinte. Esse esquema de progressão torna o game bastante acessível a quem já se enveredou pela fórmula alguma outra vez, embora deixe tudo previsível.

A simplicidade é perceptível também nos controles, que, como sempre, são bastante fáceis e funcionais. No entanto, os personagens secundários são mais importantes, principalmente na hora dos chefões. Se por um lado a aventura repete muito o que vimos antes, por outro ela tenta adicionar uma série de novidades, principalmente ao corrigir injustiças dos primeiros *Lego Star Wars*. A principal delas é a presença de combates aéreos, que felizmente são variados e desafiadores, extremamente bem projetados e divertidos, sendo responsáveis por trazer emoção e intensidade na dose exata, destoando das experiências usufruídas pelo jogador durante a maior parte da aventura normal.

PERSONAGENS secundários, principalmente os clones, serão importantes para derrotar chefões

Outro recurso é a presença de classes de personagens, que adicionam elementos estratégicos para a aventura. Cada uma dessas classes apresenta habilidades individuais que devem ser utilizadas em momentos específicos. Exemplos disso são os droids, que podem abrir portas trancadas e os clones, que podem agarrar as bordas das plataformas e que possuem diferentes armas. Use bastante o soldado que atira mísseis. Essa variedade de possibilidades faz com que o jogador use a cabeça antes de sair por aí tentando completar os desafios propostos pelas missões.

Contudo, a necessidade de utilizar essas particularidades nem sempre é bem explicada ou sugerida para os iniciantes. Os objetivos muitas vezes não são claros, a progressão da história é confusa e é comum ficar perdido em meio aos cenários pouco sugestivos, elevando a curva de aprendizado de uma maneira meio desleal. Vale lembrar que a aventura é potencializada no modo cooperativo para dois jogadores, que parece cair como uma luva para a estrutura das fases. Além de facilitar a progressão, a jornada se torna mais dinâmica e divertida. Outro ponto que merece destaque e que não foi tão explorado são as Scene Swap. Mesmo jogando sozinho, você precisa controlar dois personagens em cenários diferentes. Mas não se preocupe. Enquanto você não resolve uma tarefa com um deles, o outro espera numa telinha no canto superior da tela e não sofre danos.



É estranho pensar que, apesar das tentativas, pouca coisa mudou desde a primeira vez que as franquias Lego e *Star Wars* se uniram. Que a mistura surtiu efeito lá no início não é novidade para ninguém, mas é quase impossível não se frustrar ao observar a falta de evolução na fórmula, que já apresenta sinais claros de desgaste. O principal motivo disso é que toda a aventura tem uma estrutura simplista e rudimentar, com poucos momentos realmente de impacto, principalmente para aqueles jogadores que não acompanharam a série para a TV. Há novos movimentos, um visual mais bem trabalhado e o novíssimo modo Ground Assault, mas ao mesmo tempo a fórmula parece engessada e pouco inspirada, tornando esse apenas mais um game do gênero disponível no mercado. NW

GROUND ASSAULT:
A NOVIDADE NEM TÃO NOVA ASSIM

Sabe aqueles games clássicos que misturam estratégia e ação, os famosos Real-Time Strategy (RTS), ou games de estratégia em tempo real? Pois bem, em *Clone Wars* a TT Games introduziu um modo bastante semelhante e que acabou se tornando a grande novidade na estrutura básica da jogabilidade. Não houve um preview no mundo que o citasse. Durante esse modo, presente em alguns momentos durante a aventura, o jogador precisa direcionar suas ações em um campo pré-determinado. A ideia é destruir bases inimigas, criando máquinas, principalmente canhões, para seus clones. Você também pode comprar exércitos e veículos. Para te guiar há um minimapa na parte superior da tela. Gostou da novidade? Pois então, não se iluda. Além de aparecer poucas vezes, o Ground Assault é limitado, graças às poucas opções de movimentação e combate. Vai demorar, mas só com o seu sabre de luz você consegue destruir todos os seus inimigos. O segredo é atacar primeiro as torres de energia que criam campos de força e roubar os veículos de guerra dos adversários. Enquanto não o fizer, vai ter que enfrentar uma tonelada de droides.
Por fim, você não faz o que foi prometido pelos produtores do game: guiar enormes exércitos de clones em enormes batalhas campais.



Plataforma: Wii
Produção: LucasArts
Desenvolvimento: TT Games
Gênero: Aventura
Jogadores: 1-2
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 6.5
Diversão: 7.0
Replay: 6.5
Nota Final:

7.0

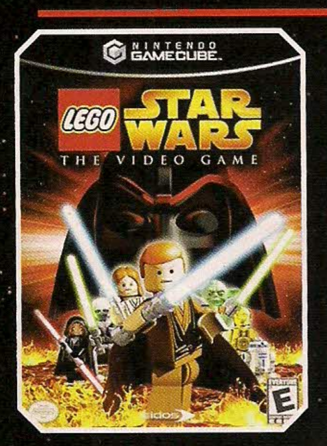


EXPLORE O RESOLUTO:

Se você tiver um tempinho, faça um passeio pelo hub, o ponto de partida do jogo. Dessa vez não é um bar, mas um cruzeiro da República, chamado O Resoluto. Dando uma volta pela nave você encontra personagens à venda. E, descendo alguns andares, você encontra algumas curiosidades, como uma enfermaria. Lá, você cria bonecos misturando pedaços de outros. Na garagem do Resoluto, há mais coisas para comprar: diversas naves. Se você adquirir uma, poderá dar uma voltinha pelo espaço para testá-la.



CRONOLOGIA DA SÉRIE:



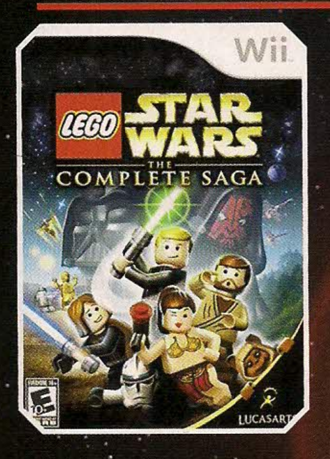
LEGO STAR WARS: THE VIDEO GAME (2005)
Game que mostrou ao mundo as principais qualidades da série e que foram usadas em outras franquias da Lego: o humor das CGs e o modo Livre, no qual você joga uma mesma fase com personagens diferentes, à procura de segredos. Isso sem contar o sistema "entra e sai", no qual o segundo jogador entra a qualquer momento no game. O título mostra apenas a nova trilogia da série, que mostra como surgiram os primeiros conflitos na República e na Força.

Grandes personagens: Qui-Gon Jinn e Darth Maul.
Para: GameCube, Nintendo DS e Game Boy Advance.



LEGO STAR WARS II: THE ORIGINAL TRILOGY (2006)
Chega a vez dos personagens da clássica trilogia se tornarem bonequinhos de plástico. A história conta como a Aliança Rebelde, liderada pela princesa Leia, derruba o Império Galáctico, defendido por Dath Vader.

Grandes personagens: Luke Skywalker e Darth Vader.
Para: Nintendo DS, GameCube e Game Boy Advance.



LEGO STAR WARS: THE COMPLETE SAGA (2007)
Reunindo as tramas dos seis filmes da saga, esta versão é uma das mais marcantes. Tanto pela quantidade de fases e lugares para explorar e quanto pelo número de personagens diferentes, são mais de 150, é o primeiro jogo lançado para o Wii. E, usando o Wii Remote, os nintendistas tiveram a grande sensação de segurar e controlar os sabres de luz dos Jedi do game como sempre sonharam.

Grandes personagens: Obi-Wan Kenobi e Princesa Leia.
Para: Wii e Nintendo DS.



LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS (2011)
O novo jogo reconta as histórias das Guerras Clônicas, período em que a República Galáctica lutou contra planetas rebeldes. O conflito tem esse nome, pois os soldados eram clones, no caso, do caçador de recompensas Jango Fett. A história se passa entre os filmes *Star Wars II: O Ataque dos Clones* e *Star Wars III: A Vingança dos Sith*, mas é bem retratada no seriado de computação gráfica e nos desenhos animados exibidos no Cartoon Network. Os personagens têm o mesmo visual estilizado característico das animações de *Star Wars*.

Grandes personagens: Anakin Skywalker e General Grievous.
Para: Wii, Nintendo DS e Nintendo 3DS.

LEGO BATTLES: NINJAGO

O jogo de peões vira game para Nintendo DS

Igor Andrade

Escondido entre outros dois lançamentos de peso da franquia de tijolinhos coloridos deste semestre, *Lego Battles: Ninjago* é uma curiosa opção para quem já está enjoado da fórmula paródia de filme com bonequinhos simpáticos, mas mantém espírito fanfarrão dos jogos da Lego.

Lançado apenas para Nintendo DS, o jogo conta a saga do Sensei Wu, que herdou de seu pai a técnica de luta Spinjitzu. Tudo estava bem até que seu irmão, Samukai, passou para o lado do mal. Na briga pelo poder, o irmão maligno acabou morrendo. Mas a trama não acabou por aí. Transformado em Lord Garmadon, ele dominou o Mundo Inferior e organizou um exército de guerreiros cadavéricos, os Skeleton, para realizar seu desejo macabro.

Para evitar que o templo da família seja destruído e que a paz deixe de reinar, o velho mestre recruta quatro homens para servirem como ninjas. O que os escolhidos não sabiam é que todos eles tinham marcado em seu destino que se tornariam guerreiros. O pai de Kay, por exemplo, era o único a conhecer onde estavam escondidas as quatro grandes armas douradas de Spinjitzu, as únicas capazes de destruir qualquer tipo de ameaça.

Por trás disso tudo não há um game de ação, como em *Lego Star Wars III: The Clone Wars*, mas, sim, um jogo de estratégia em tempo real. Geralmente, nestes tipos de títulos a ação não para de ocorrer e é preciso pensar em várias situações ao mesmo tempo para se defender e atacar.

No início de *Ninjago*, você controla os quatro aprendizes e o Sensei. E aí descobre que pode controlar um ou todos os personagens. Para isso, é preciso selecioná-los com a Stylus da mesma forma como você faria com o mouse do seu computador. É também com a caneta que você decide para onde eles devem ir. Basta pressioná-la na tela tátil no ponto para o qual eles devem se dirigir. Isso é pouco chato para quem não tem muita paciência. Ainda mais quando inimigos aparecem e você não consegue reunir sua turma a tempo de sofrer com a pancadaria.

APESAR da aparência, game é de estratégia em tempo real



NINJAS se preparam para acabar com a alegria de alguns esqueletos

LORD GARMADON mostra sua fúria

Na parte superior há sempre o mapa da região. Mas ele é exibido aos poucos. Conforme os heróis andam, os trechos são revelados. Por enquanto, você deve apenas explorar o local e recolher muitas moedas. Uma dica: derrube todas as árvores ou moitas no caminho. Para isso, clique sobre elas para que uma seta vermelha surja. As plantas escondem moedas de prata e de ouro. As azuis estarão escondidas pelos cenários do jogo. Se não quiser fazer isso no modo História, pode fazê-lo no modo Livre.

O dinheiro será necessário, pois, depois do rápido treinamento, o mestre ninja avisará o seu grupo sobre os ataques de Garmadon nas redondezas do templo Spinjitzu. E aí você conhecerá o Construtor. Chego a dizer que ele é o personagem mais importante do jogo.

O Construtor é quem fará barreiras para proteger os guerreiros. Tais barreiras podem ser torres, pequenos templos ou qualquer outro artifício. Além de construir, o Construtor pode reformar aquilo que foi destruído pelo exército de esqueletos.

Dessa forma, enquanto os ninjas derrotam os Skeletons e tomam terrenos do inimigo, o Construtor é responsável por reconstruir o local e por torná-lo

OS MESTRES DO GIRO

JAY

É o homem mais rápido de *Ninjago*, tanto que desliza pelo ar em vez de caminhar. Chamado de ninja relâmpago, Jay usa nunchucks para derrotar seus inimigos. É muito bom em ataques surpresa e, por ser bastante inteligente, resolve vários problemas com invenções malucas.

KAY

O ninja do fogo costuma agir por impulso. Não gosta de pensar. Gosta é de atacar rapidamente com sua espada. Por causa da pressa, arruma muitos problemas e confusões. Seu poder especial é a força.

NYA

Especialista em adagas, a garota não entende porque ela não pode ser uma guerreira como o irmão Kai. Os dois não se dão muito bem por causa disso, mas as coisas mudam quando Nya é raptada pelos Skeletons. A família deles guardou por muito tempo um mapa com a localização das armas douradas Spinjitzu.

COLE DX

O garoto é bem forte, é sólido como uma pedra. E não é à toa que ele é o ninja da terra. Seu principal ataque é a defesa. Sua arma é uma foice. É o líder dos quatro aprendizes do Sensei Wu e, por ser camarada, conquistou a amizade de um dragão.

ZANE DX

O que sabemos dele é que, apesar de dominar a arte dos golpes de gelo, Zane não é um cara frio. É um cara discreto e que resolve suas lutas com seus shurikens.

SENSEI WU

Aprendeu com seu pai a técnica de luta Spinjitzu, no qual o ninja consegue rodopiar e criar um tornado. Por seu um mestre, é cheio de talentos: tem força, velocidade e inteligência. Assim que soube que seu irmão tinha voltado do Mundo Inferior, procurou quatro jovens que pudessem deter Lord Garmadon e seu exército de esqueletos.

LORD GARMADON

Irmão do dono do Templo Spinjitzu, Garmadon foi tomado pelas forças do mal quando descobriu os poderes das quatro armas douradas. Felizmente ele foi detido antes de roubá-las. Mas ele está de volta, agora como um monstro, com o mesmo desejo de antes. Bonezai, Nuckal, Frakjaw, Krazi e Chopov são seus principais capangas e líderes dos Skeletons.

mais seguro. Só que cada construção custa dinheiro. Por isso, procure ter o máximo possível.

As lutas dos ninjas contra os adversários, infelizmente, é "automática". Sempre que eles estão por perto, um sinal de perigo surge na tela. Ao clicar no símbolo, seus heróis vão direto ao encontro dos esqueletos. Não há qualquer tipo de briga por turnos. Os bonequinhos se atacam até que um dos lados fique sem energia. A propósito, há uma barra sobre a cabeça deles que mostra a saúde de cada um. Com o tempo, seus guerreiros aprenderão alguns golpes, mas não fará tanta diferença.



Apesar da ideia interessante, *Lego Battles: Ninjago* é uma reciclagem de *Lego: Battles*, lançado em 2009. Neste jogo há seis universos, representados por personagens de universos diferentes: de rei a astronautas. Independente de cada história, todos se resumem a conquistar território. Na aventura medieval, por exemplo, um rei e seus sol-





dados devem impedir que suas terras sejam tomadas por um reino vizinho, que também é formado por esqueletos, sempre com a ajuda do Construtor.

A comparação entre os jogos é inevitável logo nos primeiros minutos. É obvio que o game de 2011 faz parte da mesma franquia e foi feito pelo mesmo estúdio, o Hellbent Games, mas você percebe que não houve nenhuma alteração entre a mecânica dos dois games. Os gráficos também são praticamente os mesmos. Aliás, são bem simples.

Apesar de ser um jogo de estratégia, a ação em *Ninjago* é bem estruturada, é para evitar que você se enrole com o que está acontecendo. Você não parte para outra tarefa enquanto não termina a anterior. O que será constante é a aparição de inimigos na sua frente, o que só acaba quando você destrói as construções dele. Posso dizer que não é nada difícil. Chega a ser até repetitivo. O título, no entanto, vale a pena para quem nunca jogou algo do tipo.

Fica aqui uma sugestão: gostaríamos de ver uma aventura dos ninjas de Spinjitzu aos moldes de *Lego Pirates of the Caribbean: The Video Game*. Os personagens merecem, são engraçadinhos, como vemos nas CGs do jogo. Como seria se eles tivessem a mesma oportunidade de Batman, Indiana Jones e Jack Sparrow? NW

BRONZE

Plataforma: Nintendo DS
Produção: Warner Bros. Interactive
Desenvolvimento: Hellbent Games
Gênero: Ação, Estratégia
Jogadores: 1-2
Nintendo WFC: Sim

Gráfico: 7.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 6.0
Nota Final:

7.0

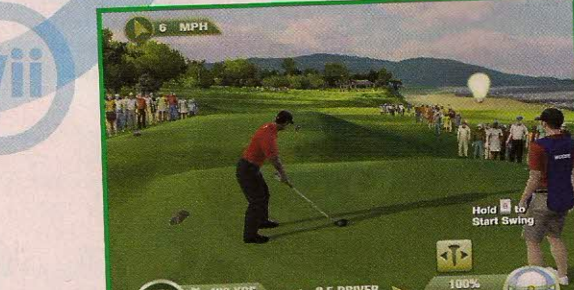
HISTÓRIA MILENAR

Antes da lenda das quatro armas douradas, havia uma nova ideia para a linha de brinquedos nos corredores da Lego. De tempos em tempos, a fabricante de tijolinhos coloridos lança kits de montar com ninjas. No Natal do ano passado, chegou às lojas a coleção Ninjago. As embalagens são vendidas com um personagem, um peão e cartas de RPG com diversas informações de golpes, tipos de energia e outros dados complexos. No entanto, o objetivo é que você batalhe com seu amigo. Há várias regras na brincadeira, mas, para simplificar, vence aquele que tirar o adversário de cena. É bem parecido com *Beyblade*, mesmo. E na hora de rodar os peões com os bonequinhos dentro, você deve gritar: "Ninja, go", que em português é "Ninja, vai". Para divulgar os brinquedos, a Lego lançou pequenos filmes para a TV a cabo e até um site, que ensina o jogador as melhores formas de girar seu bonequinho. E, com isso, surgiu a ideia de criar um jogo para Nintendo DS, que, na verdade, só aproveita os personagens de Ninjago.



VAI, SENSEI!

Wii





O MAIS tradicional torneio de golfe dos EUA faz parte pela primeira vez da franquia da EA

TIGER WOODS PGA TOUR 12: THE MASTERS

QUEM É REI NUNCA PERDE A MAJESTADE

Igor Andrade



Plataforma: Wii
Produção: EA
Desenvolvimento: EA Sports
Gênero: Esportivo
Jogadores: 1-4
Nintendo WFC: Sim

Gráfico: 8.0
Som: 7.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 8.0
Replay: 7.0
Nota Final:

7.5

NOS ÚLTIMOS ANOS A carreira de Tiger Woods quase acabou, quando problemas pessoais ganharam mais destaque na imprensa do que seu desempenho nos campos de golfes. Tanto que ele precisou dar uma paradinha no final de 2009. Em abril de 2010, cinco meses depois, o atleta voltou à ativa e logo no primeiro torneio bateu recordes. Tiger é o principal tenista do mundo real e do virtual também.

Há 12 anos ininterruptos ele estrela um game da EA. Apesar da nossa falta de intimidade com o esporte que ele pratica, confessamos que o game é bem feitinho.

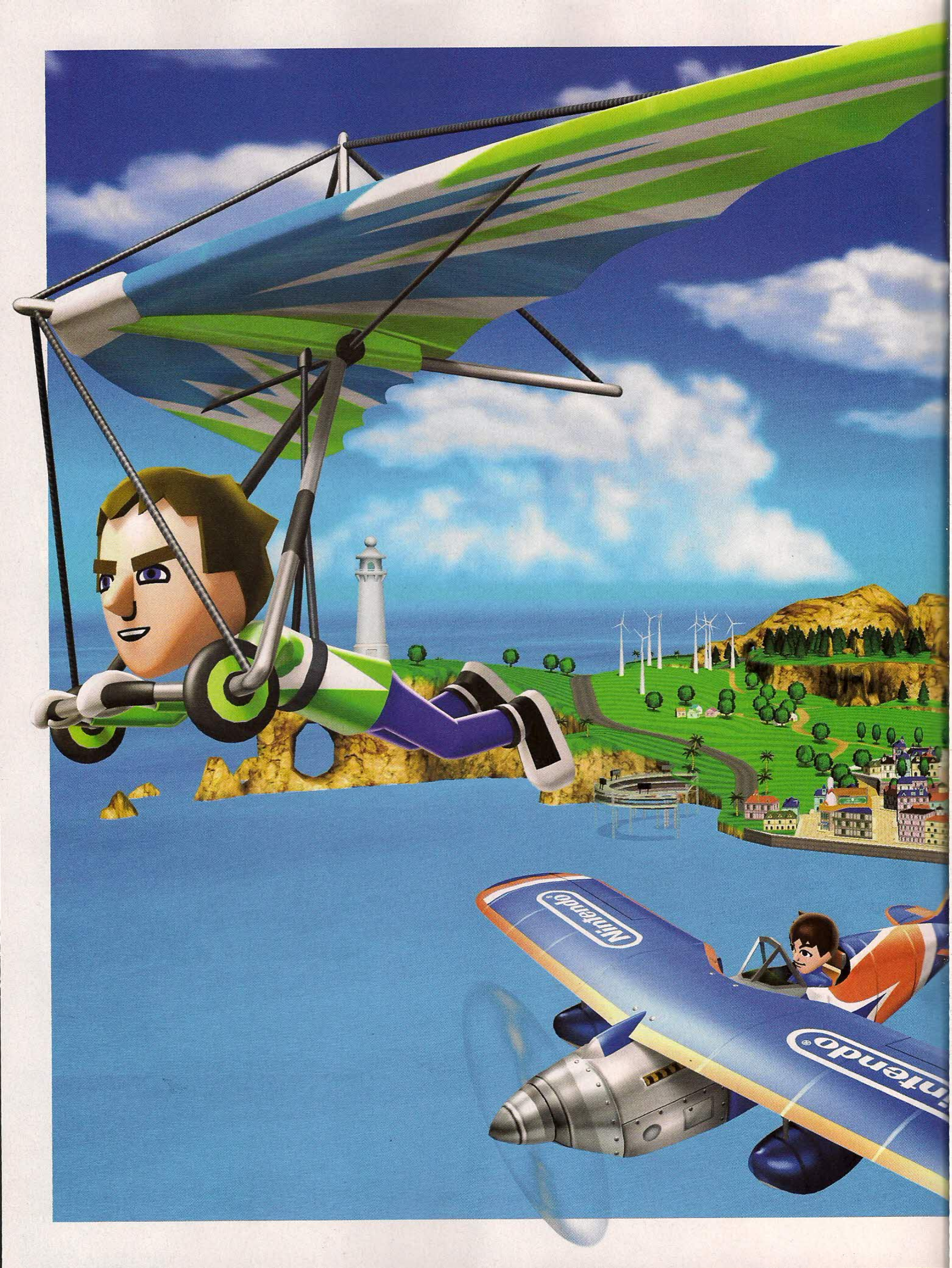
Repleto de vários modos e recursos, a novidade de *Tiger Woods PGA TOUR 12: The Masters* é a inclusão de um dos torneios mais tradicionais, o Master's Tournament, que reúne anualmente golfistas de diferentes gerações e nacionalidades, como explica o belo vídeo de abertura do título. O vencedor tem o direito de usar um mítico terno verde. Tiger pôde usá-lo quatro vezes. Na primeira delas, em 1997, chamou a atenção do planeta e o resto da história nós conhecemos. Se você é fã dele, vai gostar do modo História, no qual você revive todos os momentos vitoriosos do golfista no tal torneio.

Mas este não é o modo principal, mas sim o PGA Tour, que é o campeonato nacional de golfe. Você pode escolher entre vários jogadores famosos (cada um com características diferentes), convidar mais três amigos e disputar partidas em vários complexos esportivos norte-americanos. Usando basicamente a mesma estrutura de regras e cenários, há também um outro modo História, em que você cria um personagem e precisa transformá-lo em um excelente atleta.

A jogabilidade do game não é difícil, pois você conta com dicas de um caddie, aquele carinha que carrega seus equipamentos, e com o auxílio de gráficos que indicam a direção que suas tacadas devem tomar. Difícil é conseguir acertar os buracos do jogo em poucas tentativas. Mesmo as partidas mais curtas são demoradas e monótonas. Convenhamos, não é indicado para quem gosta de mais ação. Mas a EA não esqueceu dos impacientes. Na área de extras, há minigames e party games. Um deles é um jogo de frisbee. Curioso, não é? O destaque são as divertidas pistas de mini golfe, que homenageiam outros esportes. Uma delas imita uma corrida de automóvel. Bem rápidas e simples de jogar, exigem tacadas curtas, para que a trajetória da bola não seja atrapalhada por obstáculos.

Em relação aos controles, você vai usar praticamente o Wii Remote como se fosse o taco de golfe. Não é preciso ter o Wii MotionPlus, mas há suporte para o dispositivo.

Se você ainda não se entusiasmou, saiba que o game tem um extenso tutorial com todos os tipos de tacadas, jogadas e regras do esporte. E dá para disputar partidas online com amigos pelo mundo. Não é a praia dos brasileiros, mas o game tem bons gráficos, bons recursos e vários estilos de jogo. E, além disso, prova que Tiger Woods ainda é o melhor. NW


Nintendo

Pilotwings Resort™



Disney PIRATES of the CARIBBEAN

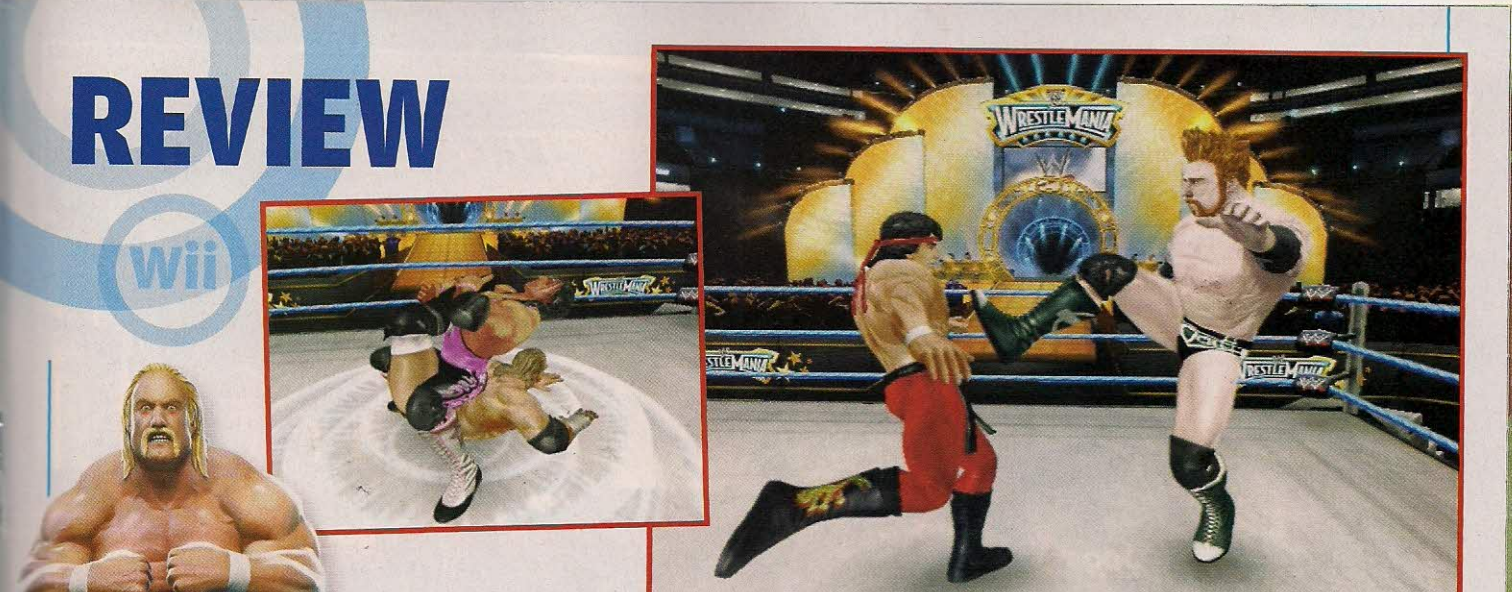
THE VIDEO GAME




Nintendo®
World

REVIEW

Wii



ESTE cara já foi babá em um filme

WWE ALL STARS

GAME PROMOVE ENCONTRO DE LUTADORES DO PRESENTE E DO PASSADO

Igor Andrade

JÁ OUVIU FALAR EM Hulk Hogan? Talvez você não o conheça, mas provavelmente o viu em filmes na *Sessão da Tarde*, como *Uma Babá de Peso*, de 1993. Mas antes de receber convites para produções cinematográficas duvidosas, Hogan conquistou os EUA ao ser um dos principais lutadores de Telecatch daquele país.

Exibido até hoje, o programa mistura luta livre com circo. Em cada episódio, há desafios entre personagens que representam o bem e o mal. E, na hora da briga, usam vários golpes ensaiados, como chaves de braços e saltos mortais que não machucam ninguém.

É uma brincadeira, mas é tão séria que até produtoras de game produzem títulos com os atores. O mais novo deles é o *WWE All Stars*, que tem uma proposta interessante: colocar lado a lado personagens populares de diversas gerações.

Numa rápida pesquisa, dá para perceber que a THQ fez uma boa seleção. Fazem parte do título vários lutadores adorados pelos americanos, e é aí que você descobre que The Rock, ator que ficou conhecido como o Escorpião Rei do filme *O Retorno da Múmia*, fez parte do WWE. Ao todo são 30 lutadores, mas nem todos estão disponíveis logo no início.

Com visual cartunesco, o game reproduz todo o clima do programa, com direito a entradas triunfais dos personagens no ringue de luta. Como é comum neste gênero de jogos, em *WWE All Stars* há o modo Exhibition, no qual os combates são livres, e o modo História, em que você deve enfrentar 10 lutadores para conquistar o cinturão de vencedor. Sem qualquer tipo de ação movida por sensores, recomendamos que você jogue com o Classic Controller do Wii ou o controle do GameCube.

O modo Exhibition tem várias opções, como escolher o nível de experiência dos atletas e estilos de combate. Até quatro lutadores podem subir no ringue ao mesmo tempo e podem se dividir em duplas ou lutar sozinhos. O que é ruim e desestimulante é que você não consegue duelar com seu amigo no tradicional um contra um. Você escolhe os dois personagens, mas o jogo te obriga a escolher um dos dois para comandar. O outro é movimentado pela inteligência artificial.

Quando soube disso, vi que o jogo não daria muito certo por aqui. Para os americanos, pelo menos, o título pode agradar pelo ar nostálgico, mas para nós não importa quem é John Cena ou Andre the Giant.

Você deve concordar que seria divertido ver seu colega rodopiar e sair voando em direção à plateia. Ou então jogá-lo ao alto e depois cair em cima dele. E ainda tem pisões, joelhadas e safanões. Além de golpes físicos, também dá para usar combos. É preciso prestar atenção na parte de baixo da barra de energia de seu personagem. Conforme você causa danos ao adversário, ganha pontos em forma de estrelas. Cada uma te dá o direito de liberar um golpe especial, mas eles são simples. A única coisa extravagante do jogo são as roupas dos lutadores, cada uma mais colorida e justa que a outra. (NW)



Plataforma: Wii
Produção: THQ
Desenvolvimento: TQH
Gênero: Luta
Jogadores: 1-4
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 8.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 6.0
Replay: 6.0
Nota Final:

7.0



SAGA INAUGURA NOVA UNIDADE EM MINAS GERAIS

CHEGOU A VEZ DE BELO HORIZONTE RECEBER A MAIS MODERNA ESCOLA DE ARTE DIGITAL DO BRASIL E COM CURSO INÉDITO DE GAMES!

Se você mora em Minas Gerais, a Saga tem uma notícia incrível para você: nossa unidade já está funcionando a todo vapor! Chegou a hora de você estudar na maior e melhor escola de Arte Digital e Computação Gráfica do Brasil.

A sexta unidade da Saga é especial. Essa é a primeira que é inaugurada após a parceria com a escola internacional de Hollywood Gnomon, o que garante novidades incríveis. A principal delas é o mais novo curso da escola: WarpZone, que está sendo desenvolvido desde 2010 nos modelos de qualidade da Gnomon e escutando as principais empresas de games do mercado nacional. É um curso arrojado que vai preparar os melhores profissionais em uma das áreas mais promissoras do país.

E além do WarpZone, a unidade de Belo Horizonte tam-





bém terá turmas do Start e do Marquise, com capacidade para até dois mil alunos. E toda essa galera estará muito bem acomodada nos cinco laboratórios e instalações modernas. Aliás, aqui existe uma história muito interessante.

O prédio onde a Saga está instalada é tombado pelo Patrimônio Histórico, por isso, restauramos toda a fachada retomando a arquitetura original. Do lado de fora, a arte exuberante e arquitetura característica da capital mineira. Do lado de dentro, muita modernidade e conforto – a prova definitiva que arte e tecnologia andam juntas na filosofia da escola.

Alessandro Bomfim, sócio fundador da Saga, explica que a escolha de Belo Horizonte como sede para a sua sexta unidade considerou vários fatores. "A Saga é uma rede que cresce de forma sustentável e que pauta seus investimentos no que efetivamente pode gerar benefícios para a educação e cultura de determinada região. Minas Gerais, por exemplo, já concentra um grande número de polos de inovação e tecnologia e é natural que tenha uma escola como a Saga, já que nossa essência é justamente transformar jovens em profissionais qualificados e competitivos para inovarem no mercado nacional e internacional de Computação Gráfica", diz Bomfim.

Além disso, segundo ele, era grande o número de mineiros interessados em fazer cursos da Saga. "Diariamente, éramos procurados para saber se tínhamos alguma unidade em Belo Horizonte ou cidade próxima", conta. "Agora, com a parceria com a Gnomon, temos certeza que esse interesse será ainda maior, principalmente pelo curso WarpZone, que foi preparado com a consultoria de empresas Brasileiras de Games e com base de qualidade nos cursos da escola de Hollywood", completa Bomfim.

Só existem motivos para comemorar! Se você mora em Minas Gerais, vá conhecer a unidade e fazer sua inscrição. Aproveite para fazer um check-in no Foursquare, tirar fotos e mandar no seu Twitter e compartilhar no Facebook. Queremos ver o que vocês estão achando da nossa nova unidade, ok? Venha fazer parte da nossa Saga e fazer história você também!





Saga Belo Horizonte
Endereço: Av. Afonso Pena, 749 - Centro
Telefone: (31) 3054-1391
Cursos: Start, Marquise e WarpZone (em breve!)











SISTEMA de pontuação do jogo é pouco exigente. Bom para quem não sabe cantar

KARAOKE REVOLUTION GLEE: VOLUME 2

JOGO RELEMBRA CANÇÕES DO FINAL DA PRIMEIRA TEMPORADA DO SERIADO

Livia Lorena

Plataforma: Wii
Produção: Konami
Desenvolvimento: Konami
Gênero: Musical
Jogadores: 1-6
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 7.0
Som: 6.0
Jogabilidade: 7.0
Diversão: 7.0
Replay: 6.0
Nota Final:

6.5

GLEE É UMA SÉRIE DE TV NORTE-americana que conta a história de um grupo de alunos nada populares e que, por meio da música, buscam alcançar mais do que fama e sucesso: mas, sim, um pouco de reconhecimento. Liderados por um professor de espanhol determinado, os jovens se unem em um clube de coral, o Glee Club, que mescla números de música e dança.

As canções, do cenário pop atual e de clássicos, são quase sempre interpretadas no programa com grande "pirotecnia" e boa dose de emoção, garantindo um bom entretenimento.

Ok, nós sabemos que *Glee* é um sucesso. E por aqui também. Devo confessar inclusive que sou apaixonada pela série. Sou daquelas que assiste mil vezes ao mesmo episódio e, por essa razão, pensei: "Por que não passar o final de semana cantarolando as músicas que eu tanto amo ver na TV com o *Karaoke Revolution Glee: Volume 2?*".

Lançado pela Konami, é um game que avalia o desempenho do jogador de acordo com sua entonação e altura de voz enquanto canta. O título tem a mesma proposta do primeiro volume, de novembro de 2010, só que com as músicas da segunda parte da primeira temporada da série, que vai do episódio 14 até o 22.

A Konami nos acerta em cheio, pois queremos aproveitar alguns minutos do estrelato da série e nos sentir parte do espetáculo. Mas confesso que não fiquei empolgada com a seleção das músicas, que conta com Lady Gaga, Cristina Aguilera, Ice Cube e tantos outros artistas pop da nossa e da tão nova geração. A que mais me fez vibrar e cantar foi *Like a Virgin*, de Madonna, já que muitas das canções são para pessoas mais afinadas, que levam a ferro e fogo as notas dadas no jogo.

O game é vendido em um box com um microfone bacana, já que a intenção é torná-lo o mais próximo possível da realidade. Umas das diferenças desta versão é que até seis pessoas podem jogar. Deste jeito é inevitável compartilhar o microfone com outros. Sim, compartilhar.

Outra coisa que ficou a desejar é o modo de pontuação. Até agora não entendi como meu desempenho em músicas que eu mal conseguia acompanhar a melodia foi de 90% de aproveitamento! O objetivo do jogo não é cantar com afinação?

Enquanto cantamos, vemos o momento na série em que ela foi interpretada pelos atores. Antes, é possível selecionar seu personagem preferido e, a partir daí, o jogo oferece um leque com músicas interpretadas por ele.

Por ser um típico karaokê, que em vez de imagens de paisagens tem como fundo imagens do seriado, *Karaoke Revolution Glee: Volume 2* é entretenimento para grupos de amigos, principalmente os que tenham relação com cada episódio. Pois aí o "mergulho" se torna mais atrativo. Para aqueles que buscam só diversão despretensiosa, o jogo ajuda por alguns momentos, mas fica cansativo quando você percebe que o maior desafio é não deixar de, ao menos, sussurrar perto do microfone.

Para os fãs vale dizer que o game ainda conta com material extra, como cenas nunca exibidas. Resumindo: eu adoraria dizer que amei passar o domingo jogando, mas infelizmente não posso mentir. Por ser um produto da franquia *Glee*, esperava mais. Porém, para quem é fã e só busca distração momentânea, *Karaoke Revolution Glee: Volume 2* é boa pedida. NW


MENOS VIRTUAL,
MAIS REALIDADE
Misture o mundo real e o mundo dos jogos com jogos de realidade aumentada incluídos no sistema Nintendo 3DS. Simplesmente coloque o AR Card com a face voltada para cima e veja a superfície se transformando e um dragão em 3D surgindo bem na frente dos seu olhos. E logo comece a atirar! Explore o mundo do entretenimento em 3D com jogos, fotos e muito mais. Não requer óculos especiais.
NINTENDO 3DS
Dê uma olhada dentro
Nintendo3DS.com
Use o Controle dos Pais para restringir o modo 3D para crianças menores de 7 anos.
© 2011 Nintendo. Nintendo 3DS is a trademark of Nintendo. Simulated images of Nintendo 3DS system and augmented reality game. AR Cards included with Nintendo 3DS system.
L
LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS

DS







ELLIE e Chomp, monstro que tem diversas formas evolutivas

MONSTER TALE

TÍTULO REÚNE DIVERSOS ESTILOS DE JOGOS CONSAGRADOS NO NINTENDO DS

Edson Kimura



Plataforma: Nintendo DS
Produção: Majesco
Desenvolvimento: DreamRift
Gênero: Aventura
Jogadores: 1
Nintendo WFC: Não

Gráfico: 9.0
Som: 8.0
Jogabilidade: 8.0
Diversão: 8.0
Replay: 5.0
Nota Final:
8.5

DE VEZ EM QUANDO SURGEM jogos que são tão bem feitos, modestos e interessantes que você não tem alternativa a não ser gostar deles. *Monster Tale* é um título que exala qualidade e que, nos momentos de crepúsculo do Nintendo DS, é uma verdadeira retrospectiva da maioria dos estilos de games que consagraram o portátil como um dos mais vendidos do mundo.

Monster Tale é a história de Ellie, uma garota que, ao encontrar um bracelete mágico, é transportada para um mundo paralelo habitado por monstros. Ela logo faz amizade com um deles, batizado de Chomp, e ambos partem em uma aventura cujos objetivos são encontrar uma maneira de Ellie voltar para a casa e desvendar os mistérios por trás da existência do monstrinho.

É um jogo 2D de plataforma excepcional, mas quase nenhum aspecto dele é original. O estilo de arte super saturado é similar a *Starfy* ou mesmo ao clássico *Kirby*. A estrutura é copiada diretamente de *Metroid* e a ação evoca jogos da série *Mega Man X*. Entretanto, isso não é uma crítica, pois o título apresenta e une cada um desses aspectos de forma maravilhosa, e a única mecânica original, a criação e o manejo de Chomp, é bem realizada. A ação acontece na tela de cima, e Chomp flutua livremente ao lado de Ellie. Ele age e ataca sem interação, salvo o uso de algumas habilidades especiais. Durante a aventura, a garota descobre poderes que melhoram seus ataques e sua habilidade de navegação pelos estágios, mas as melhorias ocorrem através da compra de upgrades.

Apesar de Ellie ser o personagem que o jogador controla diretamente, o monstrinho é o único a ganhar experiência e aumentar de níveis. A barra de energia de Chomp se esvazia gradualmente, e de vez em quando o jogador tem que enviá-lo para a tela de baixo para se recuperar, mas o "Monster Sanctuary", como é chamado, também tem outros propósitos.

Itens que Ellie coleta de inimigos derrotados ou adquire são enviados para lá, e Chomp pode interagir com esses objetos, o que gera efeitos variados. Comida como cookies e carne geralmente oferecem aumento de parâmetros, enquanto brinquedos podem afetar a ação na parte de cima da tela.

Isso tudo gera uma sinergia entre os eventos que acontecem nas duas telas, sem dúvida um legado do jogo anterior criado pelos desenvolvedores, o excelente (e infelizmente ignorado) Henry Hatsworth. Chomp também tem um sistema de transformação, no qual evolui de diversas formas de acordo com o tipo oferecido de comida, e o combate contra um triângulo elemental que decide a eficácia do seu dano. Existem dezenas de evoluções, cada qual com uma habilidade, e descobrir qual é cada uma é recompensador e divertido.

O único aspecto negativo de *Monster Tale* é a falta de refinamento na exploração. Seu objetivo está sempre marcado no mapa, e não há incentivo para explorar outras áreas. Entretanto, o jogo compensa isso com os diferentes ambientes, repletos de detalhes e com trilha sonora retrô.

Monster Tale é uma surpresa para nós, pois é um game criado para um sistema que logo será aposentado e tem um estilo inspirado em jogos de gerações passadas. Só a dedicação e o idealismo já garantem a atenção, mas some-se a isso o fato de que se trata de um título brilhante e charmoso. NW

NINTENDO eShop

Confira os destaques de WiiWare, Virtual Console e DSiWare que você não pode perder!

A MONSTECA CORRAL: MONSTERS VS. ROBOTS



Eles já estão à venda no WiiWare desde agosto de 2010, mas voltaram à tona depois que um demo do jogo foi disponibilizado para Wii Shop Channel. Misto de estratégia e aventura, *A Monsteca Corral: Monsters vs. Robots* retrata um planeta habitado por monstros e que foi invadido por robôs. Para impedir o controle do planeta, entra em ação o Criador, personagem que convocará todos os Stompies para a guerra.

Mas não se preocupe. Não há tiros para lá ou para cá. O jogo tem um cenário simples e infantilizado. Os Stompies se parecem com bonequinhos de massinha laranja e os robôs se assemelham a brinquedos. O que os heróis precisam fazer é destruir construções dos inimigos, como estações de energia, para expulsá-los dali.

Em cada um dos 20 níveis do jogo, você precisa da mesma coisa: reunir todos os monstros para atacar os robôs. Os bonequinhos de cor laranja ficam espalhados e enterrados no chão ou na beira de lagos e riachos. Os cenários são arrendondados, como se fossem ilhas flutuantes, e você pode aproximar ou girar a câmera, o que facilita a busca dos personagens.

Depois de resgatados, eles seguirão suas ordens. A principal delas é mostrar para onde eles devem andar. Para isso, você precisa apontar o Wii Remote o tempo todo para o destino desejado.

É bom avisar que no caminho sempre haverá robôs para te atrapalhar. Você não pode destruí-los, mas pode jogá-los em lagos e riachos. Mas aí é preciso ter uma boa quantidade de Stompies reunidos para o ataque.

Uma das coisas mais bizarras é que o seu exército laranja precisa recolher bolhas de gás, que servem para alimentar o Astromaggot, uma lagarta gigante. Um gráfico na tela mostra quanto é preciso reunir. E depois de alimentá-lo, o bichinho ganha asas e sai voando. E os Stompies precisam correr atrás deles para que possam pegar carona para a próxima fase.

O jogo não é dos melhores, mas dá para passar um tempo se divertindo com os Monsteca andando enfileirados por todos os lados.





Plataforma: WiiWare
Produção: Onteca
Desenvolvimento: Hudson Entertainment
Gênero: Ação
Jogadores: 1-4
Preço: 500 **Nintendo Points**

Gráfico: 6.0
Som: 7.0
Jogabilidade:
Diversão: 7.0
Replay: 6.0
Nota Final:

7.0



Para adquirir jogos dos canais WiiWare, DSiWare e Virtual Console é preciso ter Nintendo Points. A forma mais fácil de conseguir a moeda da Big N é comprá-la diretamente nas lojas Wii Shop Channel e Nintendo DSi Shop. É simples. Ative sua conexão de internet sem fio e clique no ícone do serviço no menu do seu console. Lá, procure pela opção de compra de Nintendo Points. Escolha o pacote que desejar. No Wii, o mínimo são 2.000 Points, o que equivale a US$ 20.
Digite os dados solicitados do seu cartão de crédito internacional. A bandeira deve ser Visa ou MasterCard. Agora, é só entrar na lista de games para baixar o que quiser. Ah! E não é preciso gastar todos os seus Nintendo Points de uma vez.



SUPER BONK

Wii

Tem gente que acha que ele é um bebê. Mas Bonk é um homem das cavernas carequinha, criado para ser mascote do console TurboGrafx-16 (ou PC Engine), produzido em conjunto com a NEC e a Hudson. A parceria chegou a ser sucesso no Japão, mas não deu muito certo por aqui. Talvez isso explique porque o personagem teve um título da franquia lançado para Super Nintendo, um dos maiores concorrentes da época.

Durante toda a aventura, Bonk precisa voltar ao seu lar no passado e enfrentar vários inimigos. O mais engraçado é que o personagem pré-histórico pode mudar de aparência e tamanho ao longo da história. Pode virar um dragão ou uma galinha ao comer carne ou doces que encontrar no caminho. Mas ainda mantém a sutil cabeçona.

Plataforma: Virtual Console
Produtora: Hudson Entertainment
Jogadores: 1
Preço: 800 Nintendo Points





ART OF INK

DS

Criado por uma produtora com escritórios no México e na Argentina, a ideia deste jogo de arte é uma das mais interessantes. No título você assume o papel de um tatuador no estúdio mais badalado da sua cidade. Por causa disso, você terá muitos clientes e vários pedidos bizarros.

Como você é o melhor no que faz, terá que mostrar serviço. Em vez de agulhadas, você usa a Stylus para desenhar sobre a pele das pessoas e deve ser conforme o que elas pediram. Para isso, você terá um modelo para copiar. Além de fazer o risco da tatuagem com perfeição, não deixe de colori-la com as cores corretas.

Apesar de ser um game, os clientes também reclamam de dor se você não tiver muito cuidado. Sua função é deixá-los bem felizes com o resultado. Se você fizer sucesso, logo terá a chance de participar de concursos de tatuadores.

Plataforma: DSiWare
Produtora: Sabarasa
Jogadores: 1
Preço: 800 Nintendo Points



DS

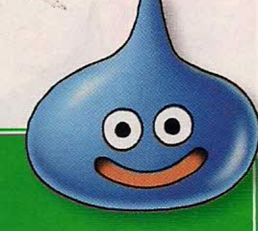
DRAGON QUEST VI: (PARTE 1)

> Geraldo Juno Cecilio

Dragon Quest é um dos maiores rivais de Final Fantasy. O episódio VI em particular, remake do clássico de Super Nintendo, tem novos elementos que revitalizaram a franquia, mantendo sempre o típico senso de humor. Na nova versão, além dos recursos do Nintendo DS, há o sistema de comunicação via Wi-Fi herdado de Dragon Quest IX. Vale notar também que nomes de cidades, localizações e de personagens mudaram. Hassan agora é Carver, e Mireille é Milly.



REALMS OF REVELATION



ANTES DE COMEÇAR A AVENTURA:

1 - Vasculhe todos os cantos para encontrar itens. No começo você não terá muito Gold (ouro), então procure-o em potes, barris e gavetas.

2 - Se você morrer não haverá Game Over, mas será ressuscitado na igreja mais próxima e perderá metade do seu dinheiro. É possível guardá-lo em um banco.

3 - Não compre todos os itens que encontrar. Você ganhará objetos caros em castelos e calabouços.

4 - Se você estiver perdido, pergunte para seu grupo (Party Chat) como prosseguir. Fale também com pessoas nas cidades.

5 - Para evitar encontros aleatórios com inimigos, use o item Holy Water.

6 - Quando tiver muitos itens, alguns deles podem ir para o inventário de seus companheiros e não para o seu.

7 - As magias Evac e Zoom são bastante úteis na jornada.

8 - Se você achar que vai perder uma batalha, use o comando Flee (fugir). Faça isso logo, pois às vezes os monstros te atacam durante a fuga. A dica não funciona contra chefões.

9 - Use magias de status como Sap, Kasap, e Oomph. Elas te tornarão mais forte, deixando os combates mais rápidos e fáceis.

10 - Você encontrará armas e habilidades que acertam mais de uma vez por ataque (Multi-Hit).

11 - Não use só magias como também habilidades (Skills) dos personagens. Gastam menos MP.

PRÓLOGO

Após a primeira conversa, fale com uma pessoa na beira do penhasco. Você será levado a um castelo. Vá para cima e siga até uma escada. Continue até alcançar uma sala enevoada. Depois disso você "acordará".



Você estará em sua casa. Saia, indo para baixo à esquerda, e mexa num dos potes sob um tapete para encontrar Medicinal Herb. Entre na casa abaixo e, à esquerda, e pegue uma Seed of Resilience. Entre na casa que fica acima (a central).

Essa é a igreja onde você salva seu jogo. Depois, vá para cima em direção à casa do prefeito. Fale com ele e responda Yes (sim). Você receberá Vilage Goods. Depois disso, uma loja estará aberta. Se puder, compre Medicinal Herbs, ervas que curam, e um Leather Shield, para aumentar sua defesa. Salve seu jogo e saia da cidade pelo caminho de baixo. Cruze a ponte e visite a caverna.



Entre na pousada (INN) e descanse. Desça as escadas para chegar ao banco (Rainbow's End Gold Bank). Entre na cabana acima à direita e fale com a garota. Evite barganhas no Bazaar, mas para vender as Village

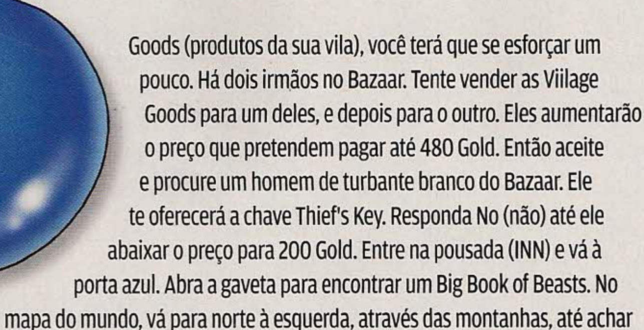
DETONADO!

DS



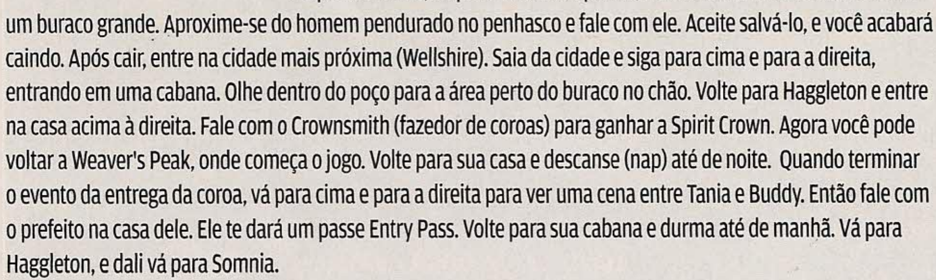






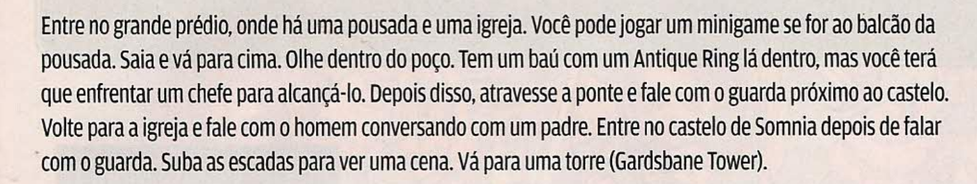
Goods (produtos da sua vila), você terá que se esforçar um pouco. Há dois irmãos no Bazaar. Tente vender as Viilage Goods para um deles, e depois para o outro. Eles aumentarão o preço que pretendem pagar até 480 Gold. Então aceite e procure um homem de turbante branco do Bazaar. Ele te oferecerá a chave Thief's Key. Responda No (não) até ele abaixar o preço para 200 Gold. Entre na pousada (INN) e vá à porta azul. Abra a gaveta para encontrar um Big Book of Beasts. No mapa do mundo, vá para norte à esquerda, através das montanhas, até achar um buraco grande. Aproxime-se do homem pendurado no penhasco e fale com ele. Aceite salvá-lo, e você acabará caindo. Após cair, entre na cidade mais próxima (Wellshire). Saia da cidade e siga para cima e para a direita, entrando em uma cabana. Olhe dentro do poço para a área perto do buraco no chão. Volte para Haggleton e entre na casa acima à direita. Fale com o Crownsmith (fazedor de coroas) para ganhar a Spirit Crown. Agora você pode voltar a Weaver's Peak, onde começa o jogo. Volte para sua casa e descanse (nap) até de noite. Quando terminar o evento da entrega da coroa, vá para cima e para a direita para ver uma cena entre Tania e Buddy. Então fale com o prefeito na casa dele. Ele te dará um passe Entry Pass. Volte para sua cabana e durma até de manhã. Vá para Haggleton, e dali vá para Somnia.





Entre no grande prédio, onde há uma pousada e uma igreja. Você pode jogar um minigame se for ao balcão da pousada. Saia e vá para cima. Olhe dentro do poço. Tem um baú com um Antique Ring lá dentro, mas você terá que enfrentar um chefe para alcançá-lo. Depois disso, atravesse a ponte e fale com o guarda próximo ao castelo. Volte para a igreja e fale com o homem conversando com um padre. Entre no castelo de Somnia depois de falar com o guarda. Suba as escadas para ver uma cena. Vá para uma torre (Gardsbane Tower).





Entre na torre, suba as escadas e procure por um soldado do lado norte. Lute com o inimigo (Tower Sentry) e vença. Você já deve ter a magia Sap, então use para a batalha acabar rápido. Saia da sala pela esquerda. Não fale com o cara perto da borda direita, ou ele te empurrará e você irá cair. Em vez disso, entre na porta e suba as escadas. Pise no ladrilho mais abaixo, apontando para a esquerda. Então, pise no ladrilho à direita, que fica dois quadrados acima do homem nessa sala. Suba as escadas e siga o caminho para fora. Caia para a esquerda e fale com o guerreiro. Seu nome é Carver. Entre na porta para achar uma sala grande com três pessoas.
Fale com o soldado para começar o puzzle.

O do meio, o velho, está falando a verdade. A sala dele só tem espinhos, não entre nela. A escolha certa é a porta acima à esquerda, mas não entre nela ainda. Vá pela porta de cima da direita. Ele te dirá para voltar para o castelo, mas não vá ainda. Volte e entre na porta acima à esquerda. Abra o baú e pegue uma Medicinal Herb, e siga para cima. Fale com o soldado no topo e ele lutará com você. Ele tem um pouco de energia a mais que o Tower Sentry. Ataque e cure-se para não ter problemas. Entre na porta e pegue o Restless Heart. Se Carver estiver



lá, você não ganhará o item. Saia da sala e use Chimaera Wing ou magia Zoom para voltar para Somnia. Entre no segundo andar do castelo para uma cena. Volte para a porta acima para sair. Saia e fale com o velho na carroça. Agora você pode ir embora de Somnia.

Vá para cima à esquerda e Carver, com level 3, entrará no seu grupo. Saindo de Somnia, vá para cima e para a esquerda e entre em uma floresta. Lá, haverá um cavalo selvagem. Tente chegar perto dele e ele fugirá. Carver terá uma ideia para capturá-lo, e você então poderá nomeá-lo. Volte para Somnia. Vá até o castelo e fale com o velho perto da carroça. Após conhecer o rei, você estará na sala do trono. Saia de Somnia e vá para cima à direita, para chegar no checkpoint, uma espécie de barreira, que agora estará aberta. Siga para a direita até a Forest Chapel. Você pode descansar de graça. Da capela, vá para baixo e entre na cabana. Fale com o personagem e responda No e depois Yes por 3 vezes. Após uma cena mostrando Carver, fale com o pequeno sujeito dentro da recém-construída casa. Saia e vá para a direita. Pare na área suspeita, cercada de árvores, e aperte A para abrir uma passagem secreta. Entre. Vá para baixo até encontrar um baú com um Bronze Shield. Siga para a direita e desça as escadas. Vá para baixo através da região cheia de névoa até encontrar uma escada que suba. Continue à direita e escolha o caminho superior para achar um baú com 270 Gold. Siga para a direita para chegar ao fim do túnel.

No mapa do mundo novamente, desça para a direita até uma placa dizendo que o Alltrades Abbey está um pouco mais para a direita. Continue andando até achar outro buraco. Entre nele e vá para cima, e escorregue pela descida. Você cairá no mundo inferior. Entre em Abbey logo ao seu lado. Nessas ruínas não há nada a se fazer, mas descendo as escadas tem um poço que te leva ao mundo superior novamente. Por enquanto, você deve apenas sair das ruínas e descer para a esquerda para sair no mapa mundial. Você chegará a Port Haven.





PORT HAVEN

Entrando na cidade, há uma igreja. Também há um hotel, lojas e um banco. Já que você não tem como usar as lojas agora, vá para a cozinha do hotel e quebre um pote para adquirir uma Mini Medal. No andar de cima você encontrará Patty, a planejadora de grupos. Preste atenção neste lugar. Leia os livros nas estantes e volte. Saia da casa pela saída ao sul para ver uma cena. Fale com Johan e responda Yes (sim) para as perguntas dele. Vá para cima até o fim para encontrar a placa do Cassino. Aqui você pode ganhar bastante dinheiro!

No momento o personagem que fica no local está transparente, ou seja, não podemos usar o cassino.

Vá para o porto e fale com a garota loira no nível térreo. Responda Yes para ela. Saia da cidade. Milly te levará até uma casa com teto azul, não muito distante de Port Haven.



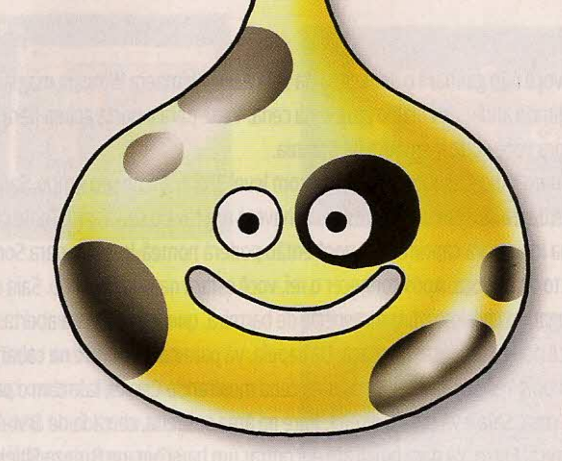
CASA DA MADAME LUCA

Durante a cena, responda sempre Yes. Converse com a mulher com uma bola de cristal. Responda Yes ao te falarem para ir para Lucid Grotto. Milly entrará no seu grupo como convidada. Saia da casa e tente olhar dentro do poço para enfrentar um mini chefe. É possível vencer a luta sem a Milly. O chefe costuma usar a magia Fear. Também tem um ataque que lança uma pedra gigante no seu time inteiro. O HP dele é de 184 pontos. Saia da área, salve o jogo em Port Haven e volte para cá. Vá para baixo, saindo da casa de Madame Luca. Você verá uma caverna aberta, entre. Estará em Lucid Grotto.









LUCID GROTTO

Milly está no seu grupo , mas você não a controla em batalha. Siga para baixo e à esquerda e, quando chegar numa divisão de caminhos, vá para baixo para encontrar um baú com Chimera Wing. De volta à encruzilhada, siga para cima e à direita para chegar a uma escada. Suba. Vá para a direita e escolha o caminho de baixo na primeira encruzilhada que vir. Vá para cima e à esquerda para achar um baú com 230 Gold. Daqui, volte para a direita até o canto inferior direito do andar para encontrar uma Seed of Resilience. Volte para a esquerda e vá para baixo até uma poça de água. Siga para baixo e à direita para encontrar uma escada. Continue à direita para encontrar uma Bronze Knife. Siga para baixo e vire para a direita na primeira encruzilhada para encontrar Fur Cape. Siga para a direita até a escada. Cure seu grupo e suba para uma batalha contra o chefe Bloodcreeper. Ele pode ser cansativo com seu ataque Dazzle, que cega seus personagens por um turno. Não adianta usar Sap, pois Bloodcreeper se recupera com magia Buff. Se concentre em atacar e se curar. Ele tem 370 de HP. Retorne à casa da Madame Luca e fale com ela. Milly entrará como personagem normal no seu grupo, com level 5. Use Zoom para ir até Port Haven e salve o jogo na igreja.

Entre na casa do prefeito e fale com ele. Responda Yes duas vezes. Suba de andar e fale com Johan.

Volte para o porto e compre três tickets por 150 Gold. Antes de entrar no barco para Somnia, temos algumas coisas a fazer por aqui. Agora, o cassino estará funcionando. Aposte um pouco para comprar Dragon Shield e Platinum Mail. Depois, vá para Wellshire. Lá, há um chefe secreto te esperando. Volte até a Alltrades Abbey e para o mundo real pelo poço que falamos quando chegamos aqui. Use Zoom para ir até Haggleton e vá para direita para chegar ao buraco no chão. Caia novamente e entre em Wellshire. Entre na casa do chefe (Chief's house, acima e a direita) para ver uma cena. Fale com ele e saia de Wellshire. No mapa mundial, vá para cima à direita para encontrar uma cabana. Fale com o homem de capacete e responda Yes. Recuse-se a pagar o resgate para começar a batalha contra o chefe.



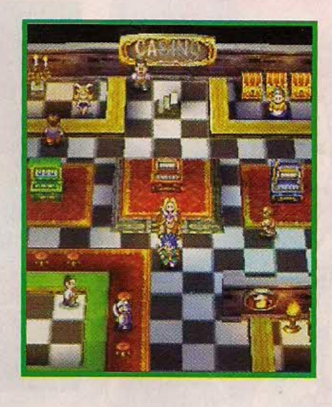
BIGG E LIDDLE

Liddle (HP de 320) costuma cobrir Bigg, então mate-o primeiro. Use Sap nos dois para deixar a luta mais fácil. Eles raramente atacam Milly, mas ganhe alguns levels com ela antes do combate. Bigg tem 500 de HP. Após a luta, aproxime-se da garota e examine-a. Na cena seguinte responda No para o chefe para ganhar 5000 Gold. Se você ainda não tiver 7000 Gold nesse ponto, junte até ter. Entre no poço que fica na casa para ir ao mundo superior. Use Zoom para ir para Weaver's Peak (a primeira cidade) e entre na loja de armas. Compre a armadura brilhante perto do balcão. Dê para Milly para ela ficar com a defesa ultra forte. Volte para Wellshire através do buraco e use Zoom para ir para Port Haven. Vá ao porto e fale com o marinheiro perto do deck do navio. Responda Yes para ele para viajar até Cape Somnia.



CAPE SOMNIA

Saia do porto e vá à direita para falar com o Seaslime. Isso é tudo por enquanto, então volte e fale com a freira para salvar seu jogo. Saia de Cape Somnia e continue para cima e à esquerda para encontrar a cidade de Somnia. É bom lugar para ganhar levels.



SOMNIA

A cidade é quase igual a Somnia do mundo dos sonhos. Visite várias casas e encontre itens. Compre uma Noble Garb na loja de armaduras para seu personagem principal. Prossiga para cima até o castelo. Fale com o guarda e responda Yes. Vá para a direita e para cima até o fim, leia os livros nas estantes. Suba de novo as escadas e pegue o caminho à direita e acima, até uma escadaria, guardada por um soldado. Fale com ele e ele te deixará passar. Fale com a empregada, com o rei e depois com a rainha e saia da sala. Quando te perguntarem sobre uma irmã, não importa o nome que você escolher, você será expulso do castelo de qualquer maneira. Fale com o cara de turbante branco do lado de fora dos portões para saber sobre a cidade chamada Amor. Saia de Somnia e vá para a esquerda, passando pelas montanhas. Então, vá para baixo e continue descendo à direita. Ignore a caverna e entre na cidade abaixo dela.



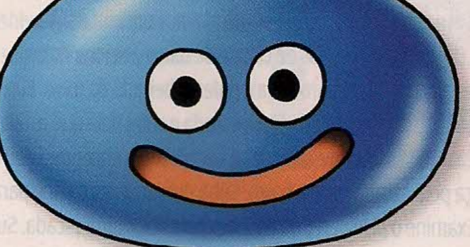
AMOR

Entre na casa acima à esquerda. Desça e quebre o barril para encontrar Amor Seco Essence. Fale com o padre perto da igreja e salve o jogo. Saia da cidade e entre de novo. Entre na igreja. Fale com a pessoa perto das estantes e entre na porta mais abaixo, que dá para a sala dos fundos. Depois, fale com Eugenya e você irá para cama. Após acordar, quebre os potes nessa sala de novo para encontrar uma Mini Medal. Saia da igreja para ver uma cena. Entre na casa à esquerda e abra a gaveta para encontrar 50 Gold. Entre na casa acima à esquerda e abra a gaveta para achar um Bunny Ears. Vá para o andar de baixo e quebre os barris para achar mais um Amor Seco Essence. Fale com o homem aqui e saia da casa. Fale com o homem em frente ao prédio mais acima, à direita, salve seu jogo e saia da cidade. Entre na caverna logo acima.

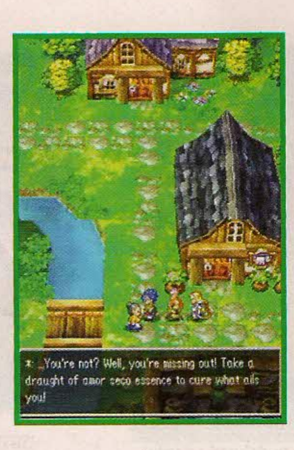


AMOR CAVE

Fale com a mulher e siga para o canto superior esquerdo para pegar Seed of Life. Desça pela escadaria acima e à direita, e siga para baixo, e depois para a esquerda para outra escadaria. Desça até o nível mais baixo e tenha mais Seed of Magic. Volte e vá para a esquerda até o fim, achando uma Pretty Betsy mais para baixo da tela. Desça pela escadaria da esquerda. Prossiga para baixo e ganhe Mini Medal. Pule no tronco superior, que te levará até uma pequena ilha. Abra o baú para pegar o Edged Boomerang. Vá para cima e pegue 410 Gold do baú. Volte ao piso inferior e pule no tronco para ir para baixo. Volte até a escadaria da esquerda do piso superior. Desça por ela e pule no tronco do meio e, então, no tronco bem ao lado dele. Desça as escadas no final. Nó próximo piso grande, vá para o canto esquerdo e pegue Magic Waterdo. Vá para o canto oposto e adquira Iron Claw. Vá para a esquerda um pouco e depois para cima até encontrar a última escadaria. Cure todos e vá para cima à esquerda. Concorde em oferecer ajuda e uma batalha contra um chefe começará.











GRRRGOYLE

Com HP de 380, é meio chato com suas skills, como Dazzleflash e Fuddle Dance. Prepare-se para ter seus personagens cegados (status Blind) e confusos (status Confusion) o tempo todo. Milly pode usar sua habilidade Crack. Carver deve usar a Flying Knee. Após vencê-lo, abra um baú. Estará vazio. Fale com Ilya e concorde em levá-lo para a superfície. Você não pode usar Evac. Vá a pé mesmo. Após a cena você ganhará um Agility Ring. Volte para Amor e fale com o cara no quarto dos fundos da igreja. Descanse. Você ganhará uma Mirror Key. Use Zoom para voltar para Somnia e salve o jogo. Saia de lá, vá para cima e à direita ao redor do lago. E então para cima à esquerda, em direção a uma torre amarela.

MOONMIRROR TOWER

Faça o caminho: direita, para cima, para a esquerda, ignorando a primeira escada que desce. Desça pela segunda escada e abra o baú para ganhar Iron Cuirass. Volte e examine o espelho duas vezes. Você lutará com um mini chefe, na verdade, três Corpsickle com HP 360. Os monstros acabam te enchendo de status como Poison e Envenomate. Use a habilidade Squelch com Milly para se recuperar. Use ataques comuns e, quando eles começarem a se curar, significa que estão morrendo. Acabe com um de cada vez.

Vá para cima e depois para a direita até o fim para achar 200 Gold. Volte para a esquerda um pouco e suba as escadas. Prossiga para baixo e à direita para chegar a torre leste. Siga para cima, mas sem subir as escadas. Suba as escadas acima mais a direita. Suba um andar e ande para baixo para achar Seed of Strenght. Desça pelas escadas mais abaixo e suba a próxima escada que encontrar. Vá para cima e fale com uma garota transparente. Use Dream Dew nela para ela ficar visível novamente. Desça na direção sul e suba as escadas. Mexa na alavanca acima e suba as escadas. Desça pelas escadas de cima e de baixo e acione bolas roxas até quebrá-las. Volte para cima e pule da beirada da torre. Entre na torre oeste. Passe reto pela primeira escada e suba pela que estiver mais acima à direita. Suba um andar e vá para baixo e encontre Seed of Agility. Desça pela escada mais à baixo. Suba dois andares e ande para baixo à esquerda. Examine o piso perto do espelho para abrir uma escada. Suba, não mexa

na alavanca, e suba as escadas de novo. Quebre duas esferas e caia até o fundo. Entre na estrutura que apareceu entre as torres para ver uma cena. Examine o objeto para ganhar um Ra's Mirror. Saia da torre e use Zoom para ir para a casa da Madame Luca (Madame Luca's). Ashlynn, com level 2, vai entrar no seu grupo. Não é o melhor, mas serve para completar a equipe.
Fale com Luca para ver uma cena. Você ganhará a opção Switch Worlds na sua magia Zoom. Va até Somnia no mundo dos sonhos. Entre no castelo e encontre o Captain Blade. Dê o espelho (Mirror) para o rei. De noite, suba as escadas e fale com Blade para ver uma cena. Depois disso, a rainha entrará como convidada no seu grupo. Saia de Somnia e vá para a direita, depois desça para a direita para chegar à fronteira. Salve o jogo e continue à direita no mapa do mundo. Cruze os pântanos venenosos e entre na caverna. Cuidado, você perde energia nos pântanos.

UNDERKEEP

Entretanto, vá para baixo e desça a escada. Continue para baixo, então para baixo e para a esquerda para chegar à próxima área. Vá para a esquerda e entre na caverna . Siga o caminho, subindo e indo para a esquerda até achar uma escada que desça. Siga para baixo até achar um baú com Seed of Magic. Suba de volta as escadas e vá para baixo, para a direita. De volta à área grande, vá para baixo até o fim. Depois para a esquerda e para cima. Pegue um Iron Helmet num baú. Desça a grande escada e vá para a esquerda. Desça mais uma, cruze a ponte, desça pendurado e siga para cima e à direita para achar um baú com Magic Water. Volte para a escada e vá para a esquerda. Ande pelo corredor e vá para cima. Atravesse a porta grande para chegar à sala do quebra-cabeças. Após uma conversa, desça pela escada à esquerda. Pise nos dois ladrilhos amarelos e suba de volta. Pise nos quatro ladrilhos amarelos aqui e entre pela porta mais abaixo e à esquerda. Passe com cuidado. Descendo e indo à direita, encontre um Dancer's Costume. É um bom lugar para ganhar levels, porém tome cuidado com Arrghoyle. No canto inferior direito você verá uma escada. Suba encostado na parede, pisando no espaço preto e subindo as escadas. Pise no ladrilho amarelo e volte. Volte para a esquerda nesse piso, e desça a escada que fica mais acima. Desça mais uma escada, cure-se e lute contra Murdaw. Se você tiver boas armaduras, a batalha será fácil. Murdaw tem 900 de HP. Use magia Sap com seu personagem e com Ashlynn. Se ele usar Buff, use Sap de novo. Seus ataques comuns são fracos, mas os feitiços Flame Breath e Sizzle são poderosos e atingem o grupo. Se Milly tiver a magia Midheal, use-a.
Depois de uma cena, use Evac para sair. Com Zoom, siga para Somnia e vá até o castelo. Fale com o chanceler e durma. Saia do quarto e, após conversar com Ashlynn, teleporte-se para Somnia no mundo real. Fale com o guarda do castelo para iniciar uma série de cenas. Vá para o andar de baixo da sala do trono e para baixo e à esquerda para encontrar o rei. Responda primeiro Yes e depois No para ele. Você ganhará a Royal Missive. Saia de Somnia e suba até a barreira. Continue indo à direita até Ghent.



GHENT

Entre na casa atrás das lojas e quebre potes para encontrar Seed of Magic. Fale com o cara mais velho e responda Yes. Tente sair da casa para ver uma cena. Depois da cena, entre no lugar de cerimônias e suba no navio. Fale com Nevan. Ele entrará no seu grupo com level 10. Quando chegar na ilha de Murdaw, Ashlynn sairá do time e Nevan será seu quarto membro. Ele é bem melhor do que Ashlynn. Você não tem como sair da ilha com o navio no momento, mas pode usar Zoom para visitar cidades conhecidas.





ILHA DE MURDRAW

Evite andar na lava, pois causa danos como os pântanos. Vá para a esquerda e depois suba para a esquerda para encontrar um baú com 1180 Gold. Siga para cima até achar outro baú, com Full Plate Armor. Vá para a direita para a escada que sobe. No andar superior, siga reto para baixo para achar Seed of Life, e depois para a esquerda para achar Chain Whip. Volte à área anterior pelas escadas aqui perto e vá para a direita, para a entrada do dungeon. Suba a escada que está acima e à direita da entrada. Suba mais uma escada. Siga o caminho para cima e à esquerda para abrir um baú e lutar com um Cannibox. Mate-o e ganhe uma Seed of Agility. Volte até a intersecção e siga para a direita para a próxima escada. Ande em volta do lago e vá para a direita, atravessando a ponte para achar dois baús. O da esquerda tem Magic Water. O outro tem um Cannibox. Vá para cima até a entrada da caverna. Suba as escadas e siga para cima. Mexendo no cadáver você abrirá uma passagem para o próximo dungeon, mas cuidado. Não poderá sair de lá até vencer o chefe. Quando estiver pronto, entre e você verá uma cena. Fale com Milly na colina para ir para o calabouço de Murdaw (Murdaw's Keep).



MURDAW'S KEEP

Você não poderá sair daqui até vencer o chefe. O único jeito é morrer e acordar em Ghent. Fale com Nevan e ele usará um feitiço que te permite usar Zoom caso você morra, para não ter que passar pelas cavernas de novo. Suba a escadaria superior à direita. Abra os baús para ganhar Amor Seco Essence, 1800 Gold e Iron Mask. Volte e vá pela porta superior esquerda. Siga o caminho, subindo para a esquerda para ver uma cena. Carver vai ganhar a habilidade Sandwich Kill. Atravesse a porta inferior esquerda e examine as estátuas no fim do corredor. Você enfrentará dois inimigos Sculptrice, que são fáceis. Desça as escadas e você verá que as duas portas estão fechadas no momento. Volte ao piso superior e pegue a porta inferior direita dessa vez. Derrote mais dois Sculptrices e suba as escadas. O pote no canto inferior direito é um inimigo surpresa chamado Urnexpected. Ganhe de mais Sculptrices nessa sala e pegue uma Fire Claw no baú. Suba a escada inferior esquerda e fale com o morto-vivo. Vença o Grim Grinner para ganhar um pouco de EXP e volte a sala principal. Suba a escada grande e entre no corredor cheio de névoa. Carver vai te avisar sobre o inimigo que vem por aí. Teenha certeza de estar com HP e MP cheios e de ter Magic Waters. Dê a Fire Claw para Carver e Staff of Ghent ao personagem principal. Você lutará duas vezes contra o chefe. A primeira é fácil, com HP 500. Murdaw trará dois companheiros, mas se você matá-los, ele trará mais. Então, concentre-se em atacá-lo. Use a habilidade Kabuff de Milly duas vezes seguidas para aumentar sua defesa.Continue atacando Murdaw e economize MP. Acabe com o chefe e seus comparsas e se cure. Na segunda vez, Murdaw, com HP de 900, estará sozinho. Às vezes, ele agirá duas vezes por turno, usando Dazzle e Sleep. Também tem dois ataques, Chilly Breath e Lightning, que causam dano ao grupo todo. Não deixe Nevan morrer. Ele tem a magia Zing, que pode ser útil caso outro personagem morra. Double Up de Carver será inútil, por isso, equipe-o com a Fire Claw. Use como item em Murdaw e ele tomará um dano de mais ou menos 85 HP por cada acerto. Milly e Nevan tem a magia Midheal para curar o grupo. Se começar a ficar com baixo MP, aplique Magic Water nos seus personagens.

Não, não é o fim do jogo. Você verá algumas cenas e ganhará Lightning Staff. Saia de Somnia e use Zoom para ir até Madame Luca's. Fale com ela e veja uma cena. Depois de dormir, fale com ela novamente. Se você for até





Haggleton, verá novos itens à venda no Bazaar. Use Zoom para ir até as ruínas de Abbey e olhe dentro do poço. Entre no novo templo onde havia um buraco.



ALLTRADES ABBEY

Você terá a chance de escolher sua "vocação" (vocation) que é mais ou menos o sistema de classes do jogo. Por enquanto, não é muito útil, mas você pode aprender bastante ao falar com quem estiver por ali. Salve seu jogo no altar à esquerda. Desça uma das escadas que ficam mais abaixo. Na próxima grande sala, você encontrará Patty the Party Planner, e poderá mexer em personagens do seu grupo. Recomendo que continue como está. Tem uma loja de armaduras abaixo à direita e, do lado oposto, um banco, uma loja de armas e um hotel. Você pode usar o poço mais abaixo para mudar de templo (Abbey). Vá para a sala mais acima. Nesse piso, há pedestais e potes. Eles pegarão fogo quando você escolher novas vocações. Vá pelo tapete laranja até a parede de cima e mexa na coisa brilhante no chão para achar uma Mini Medal. Use Zoom e vá para Port Haven. Você verá o navio Providence está ancorado. Entre nele e navegue para cima. Desembarque na praia e veja a placa. Siga para cima até Scrimsley.



SCRIMSLEY

Entre na casa perto da loja de itens e mexa nas gavetas para encontrar Rags. No hotel, não será possível dormir. Vá para o telhado e quebre potes. Pule de lá e mexa no ponto brilhante no meio da cidade. É uma Mini Medal. Perto da igreja, entre na casa acima e à direita. Mexa nas estantes e nos armários para achar Scale Shield. Fale com o homem chamado Amos que está meio deitado na cama. Vá até o hotel e fale com o dono. Responda No e depois Yes. De noite, suba até o telhado e pule para enfrentar Scrimsley Terror. Com HP de 800, esse inimigo é realmente fácil. Seus ataques são fracos e ele se defende muitas vezes. Em seguida, volte para a casa de Amos. Se você quiser tê-lo no seu grupo, responda Yes, depois No para as peguntas seguintes. Fale com o cara velho perto da loja de equipamentos para ouvir falar sobre a Seed of Reason e saia de Scrimley. Vá para cima e à esquerda para chegar em Hazy Heights.



HAZY HEIGHTS

Entre na caverna e siga à esquerda. Desça na encruzilhada e suba as escadas. Vá para baixo para sair. Vá para a esquerda, suba algumas escadas, atravesse a ponte para entrar em outra caverna. Continue à esquerda, então desça à esquerda. Saindo de novo, suba algumas escadas e você estará no topo da montanha. Não mexa na planta, apenas ande por aqui apertando A para encontrar Seeds of Reason. Use Evac para ir embora e Zoom para ir até Scrimsley.

Fale com Amos em sua casa para ver uma cena. Responda Yes para Amos entrar no seu grupo, no level 15.

Indo embora de Scrimsley, volte para o navio e navegue para a direita. Desça na praia e siga para a direita, atravessando uma ponte. Vá para cima para encontrar um castelo.



DETONADO!

DS



NÚMERO DE MINI MEDALS	PRÊMIO
15	Staff of Divine Wrath
25	Raging Ruby
30	Platinum Sword
40	Miracle Sword
50	Sands of Time
60	Sacred Armor
70	Metal King Helm
80	Glombolero
90	Dragonic Diligence
100	Secret Prize

ARKBOLT

Veja o aviso no poste fale com o guarda para entrar. Vá para cima e depois para as escadas da esquerda. Volte e fale com o guarda entre as lojas de equipamento. Começará uma luta!
Os golpes de Bronson são Flame Slash e Flying Knee, que pouco te atingem se você usar Kabuff. Ele tem 1300 de HP, então use Double Up com Carver. Depois da luta, fale com o cara na escada e suba. Entre na primeira porta à direita e desça as escadas. Abra o baú e ache um Slime Gooniform. Volte para cima. Saia de lá indo para baixo. Suba a escada à direita e desça a escada mais acima e à direita. A porta vermelha estará fechada. Desça outra escada para encontrar estantes de livros. Leia todos. Vá para baixo para sair e vá embaixo das escadas que ficam perto da parede do castelo para encontrar um vendedor. Quando terminar, suba dois andares e vá para a esquerda. Cure-se e fale com os dois guardas. Responda Yes e enfrente mais um combate. Brick e Brock são parecidos com o Bronson, mas Brick pode usar Kasap contra seu grupo. Não use Kabuff, pois fará com que os ataques de Brock fiquem mais fortes. Mate Brick primeiro. Brock é fortão, mas não tem magias de cura.



Depois da luta, fale com o rei. Responda Yes para ele. Suba as escadas acima de você e mexa na gaveta para achar um Silk Robe. Volte para a sala anterior e fale com o Commander Brutus para ver uma cena. Saia da sala do trono e vá para baixo e para esquerda para ver uma escada para descer. Cure-se e desafie Brutus. Com HP de 1800, Brutus é forte, mas nem tanto. Tem várias habilidades e golpes, mas o único que causa algum dano sério é o Vacuum Vortex. Se ele usar Kasap, use Kabuff. As habilidades de Carver devem te ajudar a acabar com o chefe.

Depois, volte para a sala do trono, fale com o rei, com o chanceler e você ganhará um novo integrante para seu grupo: um caixão (?). Saia de Arkbolt. Vá para cima e à esquerda no mapa do mundo para chegar em uma caverna. Entre.



WAYFARE'S PASS

Siga o caminho e fale com todos. Se você tiver o caixão no seu grupo, os soldados te deixarão passar. Ganhe de Hellraiser e de Jumping Jackal para entrar na caverna. Vá até o canto direito para encontrar Seed of Resilience. O baú do lado esquerdo e acima tem 580 Gold. Encoste-se na parede à esquerda mais acima e vá para cima. O baú perto da criatura está vazio, então desça as escadas que ficam mais para cima à esquerda. Vá até o canto superior direito e desça para achar Battle Axe. O baú mais acima está vazio, então vá para baixo e à esquerda e desça a escada. Quebre os seis ovos, mate o inimigo Diethons e vá para cima. Fale com um bicho para ver uma cena. Volte tudo até o começo da caverna

e o guarda vai levar seu caixão embora. Use Zoom para ir para Arkbolt, fale com o espadachim misterioso no portão do castelo e fale com o rei depois. Agora você pode ir para Wayfarer's Pass de novo. O caminho para o outro lado da montanha estará aberto.
No mapa do mundo, vá para cima e encontre três casas com diversos itens. Saia de lá e vá para a esquerda para achar uma escada que leva ao mundo dos sonhos. Desça. Indo à esquerda, vá para baixo na encruzilhada e ganhe uma Mini Medal. Volte até a encruzilhada e vá para a esquerda para achar um hotel. Saindo daqui, vá para baixo e então para a esquerda para achar a saída. Entre na cidade deserta.

ARIDEA

Entre na casa mais ao sul e à direita. Mexa no armário e ache um Wayfarer's Clothes. Finalmente, entre na casa maior da cidade. No primeiro andar, você encontrará um hotel e, no telhado, há uma loja de armas. Se você falou com todos na cidade, irá anoitecer. Se não, falta falar com alguém.
Saindo de Aridea vá à esquerda e entre na ilha flutuante. Fale com o homem e com a tripulação. Se estiver pronto para ir, responda Yes. Fale com o bartender, escolha tomar um drinque e depois durma. Após uma cena, você será atacado por um chefe. Jamirus não é tão forte. Usa na maioria ataques de fogo. Deixe seu herói equipado com o Staff of Ghent e magias de cura de Milly e Nevan. Use Kabuff duas vezes para aumentar sua defesa. A magia Sap é eficaz.
Depois da cena, volte para a ilha e fale com um velho. No bar, fale com o homem de turbante branco para descansar. A ilha agora é sua! Ela é controlada mais ou menos como o navio que você tem no mundo real. Suba na sua ilha, e à esquerda verá uma pequena ilha com uma casinha. Entre nela e fale com o velho para ouvir falar sobre equipamentos lendários. Saindo daqui, vá para a direita e desça através do pequeno continente. Vá para baixo e para a direita até o continente que fica abaixo do Alltrades Abbey. No centro desse grande continente você encontrará um poço. Entre e preste atenção para ninguém morrer, pois os inimigos aqui são bem fortes. Vá para a direita, desça a escada e siga para a direita para encontrar Mini Medal. Siga indo para a direita e então para cima para achar 3700 Gold. Fale com o cara à esquerda e deixe o lugar. No mapa mundial, vá para a esquerda. Depois suba para a direita para encontrar uma casa. Entre nela e fale com o homem para ouvir falar do poço ao sul da cidade de Amor. Volte para a ilha e desça para a esquerda. Então, siga um rio estreito. Desça na praia perto de uma caverna e entre nela. Fale com o homem e preste atenção nas indicações de caminho dele. Anote. Veja a região perto dos túmulos para encontrar Mini Medal e Medicinal Herb. Use Zoom para ir para Haggleton e saia dela, indo para cima e à esquerda para chegar ao lugar onde ficava o buraco.



MEDEFORD'S MANOR

Aqui você troca Mini Medals por prêmios. Entre na casa para achar um padre e um hotel. Mesmo sem poder salvar seu jogo, ele pode fazer outras coisas por você. Fale com a mulher na mesa para ver os prêmios para suas Mini Medals. Fale com o rei das medalhas (Medal King) e ganhe Staff of Divine Wrath se tiver pelo menos 15 Mini Medals. Sempre que alcançar algum dos números de medalhas da tabela, venha aqui para ganhar prêmios. Use Zoom para ir para o mundo real (Real World) e suba no seu navio. Vá direto para baixo da ilha de Murdaw e desça na praia. Entre na fronteira mais à direita. Entre na casa e quebre potes para ganhar uma Mini Medal. Fale com um homem e ele oferecerá estadia por 120 Gold. Terminando aqui, saia para a direita. Desça e siga descendo à esquerda. Entre na vila.





HOWSWORTH

Entre no hotel e saia por baixo, indo para a direita. Quebre barris para encontrar Mini Medal. Salve o jogo na igreja e saia de howsworth. Vá para esquerda e entre no castelo de Howcastle.



HOWCASTLE

Entre e vá para cima até a cozinha. Desça as escadas que ficam um pouco mais à direita, acima de você. Vá para a esquerda para entrar numa sala com um velho. Suba a escada mais acima, à esquerda e mexa nas estantes. Fale com o príncipe Howard. Volte e suba a escada mais à direita, mais acima, e depois suba a escada central para chegar à sala do trono. Fale com o rei e responda Yes para suas perguntas. Depois da conversa, desça as escadas e mexa nos barris a direita. Howard estará escondido em um deles. Fale com o rei de novo, e depois da cena, volte ao andar de baixo e desça a escada superior esquerda. Siga para baixo para encontrar o príncipe Howard novamente. Fale com ele e ele entrará no seu grupo. Se precisar, vá para Howsworth para descansar e salvar seu jogo. Ao sul do castelo você encontrará Hallowed Hollow. Entre.



HALLOWED HOLLOW

Entrando no dungeon, Howard fugirá novamente. Volte para Howsworth. Entre na casa superior pela porta da esquerda para encontrá-lo. Fale com ele e responda Yes para as perguntas dele.

Aí, ele entrará no seu grupo de novo.

Retorne para Hallowed Hallow. Vá para cima e desça as escadas. Siga o caminho para cima à esquerda para encontrar um chefão. First Test tem poucos golpes que não são fortes. Use Sap, mas isso só o enfraquecerá. Volte para baixo, indo para a direita, e então vá para cima e veja um baú onde Howard estará em cima. Abra o baú para encontrar Chain Whip.

Vá para cima à esquerda novamente, então vá para a direita para achar uma porta. Abrindo, você encontrará o príncipe, então desça a escada. Vá para a esquerda, então vá para cima, seguindo à esquerda para achar Mini Medal. Então, siga à direita para encontrar o próximo chefe.

Não use nenhuma magia em Second Test, pois tem a habilidade Bounce. Isso vai devolver as magias para você. Ele tem mais HP que o primeiro chefe e mais defesa. Use Double Up com Carver. Fire Claw também.

Se ele perder o status Bounce, você pode usar algumas magias ou Sap.

Em seguida, vá para baixo novamente e siga para a direita, indo para cima para ter Howard de volta ao grupo. Atravesse a porta superior direita e desça a escada. Vá para baixo para achar três baús. O da esquerda é um inimigo Cannibox. O do meio tem Mini Medal. O da direita tem Iron Cuirass. Cure-se e siga para cima e enfrente o último chefe do calabouço.



Third Test age duas vezes por turno e sempre usa Kasap. Tem golpes poderosos, por isso, use Milly para aplicar Kabuff no grupo o tempo todo. Use Nevan para curar quem se machucar com Midheal ou Fullheal. Use seu herói, junto com Carver, para atacar o chefe. Entre na porta que o monstro estava guardando para ver mais uma cena. Depois, fale com Howard e use Evac para escapar. Seguindo para Howcastle, vá até a sala do trono para ver uma

cena. Fale com o rei e ganhe uma Magic Key. Agora você pode abrir as portas vermelhas. Desça a escada da sala do trono, suba a escada acima à esquerda para chegar ao quarto de Howard. Vá para baixo, entre na porta vermelha e fale com o cavaleiro. Responda Yes para suas perguntas e ele entrará no seu grupo. Use Zoom para ir para Arkbolt, e vá para cima, subindo a escada até o segundo andar. Saia da sala pela parte de baixo e desça a escada que fica mais acima para direita. Entre na porta vermelha e abra o baú para ganhar Poison Needle. Quebre o pote para ganhar uma Mini Medal e saia de Arkbolt. Use Zoom para ir até Howcastle. Vá para baixo e para a esquerda, atravessando uma ponte para chegar a um templo branco. Entre e atravesse a porta vermelha. Mate o Scarewell no poço e olhe dentro dele. No mundo dos sonhos, vá para baixo pela direita para chegar em Clearvale.

CLEARVALE

A cidade pode ser visitada no mundo real e no mundo dos sonhos. Vamos passar pelas duas. Salve o jogo na igreja e mexa no armário para achar uma Mini Medal. Entre no banco, e compre novos equipamentos se tiver bastante ouro. Saia de Clearvale e siga para baixo, em direção à esquerda. Você encontrará uma escada. Desça-a e você estará no mundo real. Vá para direita para chegar em Clearvale. Entre no hotel e pegue um RAGS na gaveta. Fale com o homem perto do banho e vá para o andar de cima. Mexa no armário que fica mais a direita para achar um Wayfarer's Clothes. Vá para cima. No prédio do banco e loja você encontrará 50 Gold. Entre na igreja para ver uma cena. Mexa nos armários para achar um Chimaera Wing e salve seu jogo. Entre na casa mais acima à direita e quebre potes para ganhar Seed of Strenght. Fale com Mrs. Tress para saber sobre Matthew. Fale com o homem perto do hotel para ouvir falar sobre seus próximos objetivos. Saia de Clearvale e vá para cima à direita para chegar a Destiny'sDrop.

DESTINY'S DROP

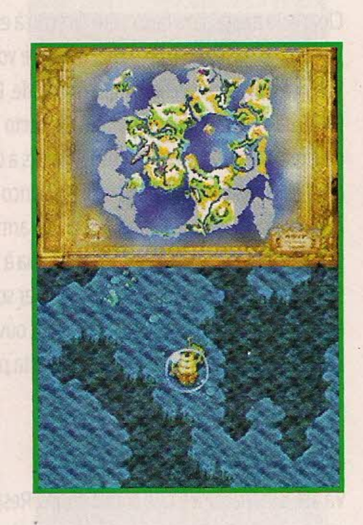
Vá até a rachadura e fale com o padre. Responda Yes. Saia e suba a escada mais à esquerda. Suba para a esquerda para encontrar Seed of Life. Continue subindo e você verá uma caverna. Escale-a até o topo e caia nela. Um baú com uma Golden Pickaxe estará lá. Saia da caverna e desça. Vá para a esquerda e caia em outra. Vá para a direita e use a Golden Pickaxe nas rochas.

DETONADO!

DS







Abra o baú para ganhar Mini Medal. Saia e desça até o começo da montanha. Suba a escada que fica mais à direita. Vá para a direita quando vir um baú, leia o que está escrito na parede e pule para baixo. Volte e comece a subir de novo, vire à direita na encruzilhada e suba até achar uma entrada de caverna à esquerda. Entre e use a Golden Pickaxe nas rochas. Suba as escadas e vá para cima, destruindo mais duas paredes de pedra. Suba a escada e vá para baixo para sair da caverna. Escale mais acima à direita e entre na caverna. Quebre mais pedras e suba a escada. Do lado que for novamente, escale à direita e depois para cima. Depois escale à esquerda, e quase no final desse caminho sem saída, caia numa caverna. Atravesse-a e escale mais à direita para cima até o topo da montanha. Use sua Golden Pickaxe nas rochas para achar um Shard of Courage.

Use Zoom para ir até Clearvale e entre na casa superior à direita. Fale com Mr Tress e responda Yes. Escolha dormir. Sua cama voará. Entre em Clearvale no mundo dos sonhos e fale com o Healslime atrás do banco. Diga Yes para o monstro e ele entrará no seu grupo, no level 4. Vá para a casa de Matthew e dirija-se ao segundo andar. Entre na porta vermelha e mexa no armário para encontrar Mini Medal. Com sua cama voadora, você pode ir a lugares que não tinha como ir antes. Ela não voa através de florestas ou montanhas, mas passa por cima de rochas e água! Saia voando de Clearvale e dê a volta no continente mais ao sul à esquerda. Entre na casa nesse continente para achar Suite Dreams. Fale com Sharon Hope para registrar seu cartão dos sonhos (Dream Card). Mexa na estantes para achar dois Dreamscapes. Saia voando de Suite Dreams e vá para cima para ver um templo em uma ilha. Voe até o continente mais acima e entre na casa que fica um pouco acima e à direita de Weaver's Peak. Olhe dentro do poço e siga para baixo para chegar em Dullerton. Os inimigos são um pouco fortes, mas dão bastante experiência.

DULLERTON

Vá até a parte mais de baixo e da direita da cidade e quebre potes para achar Seed of Wisdom. O pote mais a esquerda é um inimigo, Urnexpected. Entre na casa que fica na parte inferior direita e fale com Sister Grinn. Saia de Dullerton, por enquanto você fez tudo. Volte para o mundo dos sonhos, suba na cama voadora e voe para Amor. Veja uma cena aqui, e entre na igreja para ver outra. Saia de Amor, voe para baixo e veja um pequeno poço. Entre nele e vá até uma casa. Leja os livros da estante para achar um Dreamscape. Fale com o homem e saia de lá. Olhe no poço e vença o Scarewell. Teleporte-se para o mundo real, vá para baixo e para a direita no mapa do mundo. Então siga para direita para entrar em um castelo.

CASTLE SWANSTONE

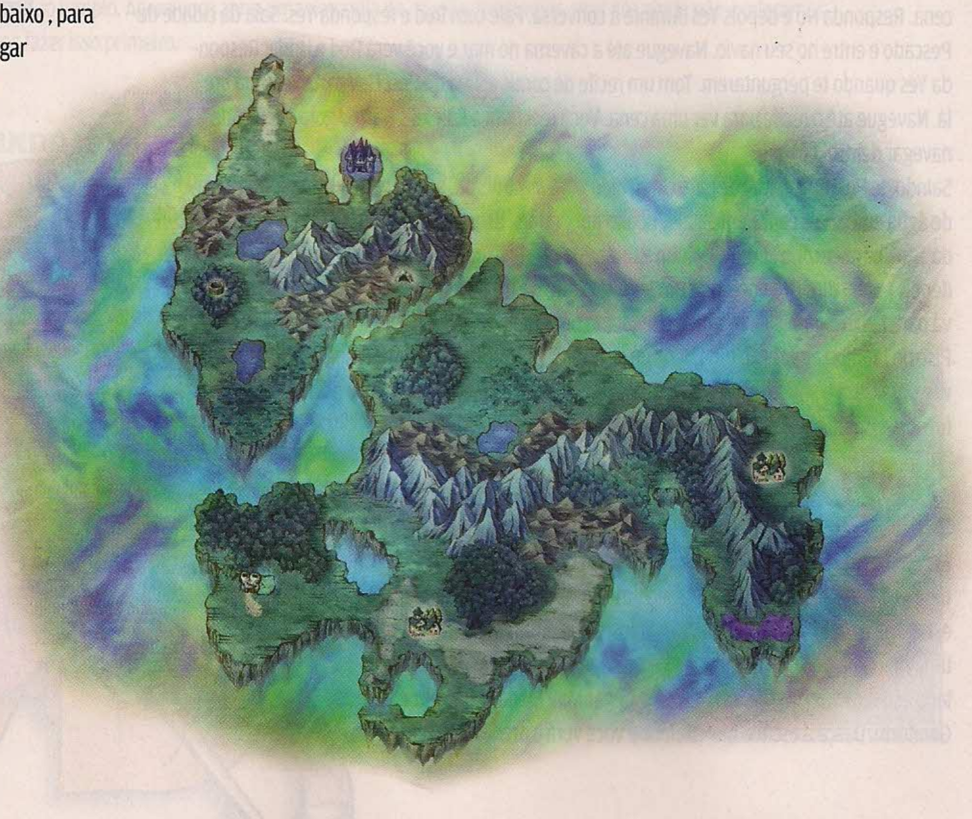
Dentro dele você encontrará lojas, banco e igreja. Suba a escada, vá para a direita e quebre o pote para ganhar Seed of Magic. Fale com todos aqui. Suba a escada que fica para cima. Na sala do rei abra o armário perto de você para ganhar Mini Medal. Volte e fale com o chanceler. Responda Yes para ele. Volte para o primeiro andar e desça alguma das escadas que ficam para cima na tela. No andar mais inferior, vá para a última sala à direita e abra baús para ganhar 150 Gold e Pretty Betsy. Aproxime-se da porta do meio para ouvir uma voz. Volte para a sala do trono e fale com o rei Ludwig. Fale com ele novamente e responda Yes. Use o Ra's Mirror perto da princesa para ver uma cena. Fale com o rei na sala do trono novamente e responda Yes. Fale com o chanceler para saber a localização de Spiegel. Ele está no mundo dos sonhos. Salve seu jogo e use Zoom para ir para lá.

Você estará perto da Alltrades Abbey. Suba na cama voadora e voe para a esquerda até Underkeep. Daqui, voe para baixo, indo para a esquerda para chegar em um grande deserto. No meio dele tem uma torre. Entre nela.

SPIELGSPIRE

Use Peep na porta e vá para dentro da torre. Suba a escada inferior esquerda e siga para baixo , para a direita e depois para cima para chegar a uma escada. Vá para a esquerda e desça a escada superior esquerda. Abra os baús para achar Mini Medal e 1300 Gold. Volte e escale a torre espiral. No topo dela, entre na casa. Cure-se e fale com o feiticeiro.

No começo, Spiegel pode usar magia Bound em si mesmo para refletir ataques mágicos. É inútil usar Sap, pois ele é imune. O chefe em si é fraco, mas quando começa a perder muita energia, convoca Low Djinks, inimigos fortes. Recupere-se toda vez que ele usar





Kasizzle. Use Staff of Ghent caso as coisas fiquem difíceis. Double Up de Carver ajuda bastante. Depois disso, após ver uma cena, use Evac para sair da torre e Zoom para ir até Swanstone no mundo real. Fale com o rei para ver uma cena. Depois, vá até a sala do trono e fale com ele novamente para ganhar uma Floodgate Key.

Saia de Swanstone e vá até o poço que fica para cima à esquerda. Entre nele e mexa no armário para encontrar Mini Medal. Use Zoom para voltar a Port Haven e entre no navio. Navegue para a esquerda e para baixo para entrar no rio à direita do Castle Swanstone. Navegue para baixo para achar um poço em uma ilha aqui. Entre nele e fale com o sapo. O lugar se chama Fashion Forge. Saindo daqui, navegue para cima, indo para a esquerda e você verá uma caverna de água e uma vila.

PESCADO

Fale com todos. Diga No para o homem que te recebe na entrada. Entre na casa inferior direita e quebre barris para ganhar 7 Gold. Entre na loja Place to Be à esquerda do padre e quebre um barril para ganhar Mini Medal. Fale com o vendedor na loja de peixes e ele fugirá. Siga-o até a casa de Rod. Fale com ele e depois com Rod, e saia. Rod irá se esconder na caverna. Não deixe ele te vir ou você terá que começar de novo. Na caverna, esconda-se atrás das rochas e não se mova quando ele estiver procurando em volta. Examine a parede no final da caverna e aperte o botão escondido. Entre na última área para ver uma cena. Responda No e depois Yes durante a conversa. Fale com Rod e responda Yes. Saia da cidade de Pescado e entre no seu navio. Navegue até a caverna no mar e você verá Rod e Unda. Responda Yes quando te perguntarem. Tem um recife de corais acima de Port Haven. Leve Unda até lá. Navegue até o recife para ver uma cena. Você receberá a Lorelei's Harp. Agora você pode navegar dentro d'água!

Saindo de Pescado, navegue para cima, indo para a esquerda, e você verá um caminho de água entre dois continentes, bloqueado por pedras. Use a Lorelei's Harp e vá por baixo da água para encontrar um caminho submarino que leva para a esquerda. Vá para cima e depois para a direita e você verá um templo. Entre nele e olhe no poço. No mundo dos sonhos, vá para baixo e para a direita para chegar em outro templo.

Pise no ladrilho amarelo e uma barreira se abrirá. Use Zoom para ir até Spiegelspire e voe para cima e para a esquerda, e depois indo para a esquerda através do portão que foi aberto, para chegar em Slimopolis.

SLIMOPOLIS

Aqui você coloca seus monstros para lutar. Há oito rankings para você completar e prêmios interessantes. Entrando em Slimopolis você verá um hotel à esquerda e Patty, a arranjadora de grupos, à sua direita. Você encontrará uma maquina de Slippin' Slime no canto superior direito. Vá para o lado esquerdo e abra um armário para pegar Mini Medal e um Slime Goniform. Desça a escada que preferir e você verá a arena. Fale com

o homem no balcão à direita para lutar. No mundo real, navegue para baixo e à direita de Pescado para encontrar uma grande área de água, cercada de ilhas. No centro do círculo, use a habilidade de ir para baixo da água e você verá um palácio. Entre nele.

SEABED SHRINE

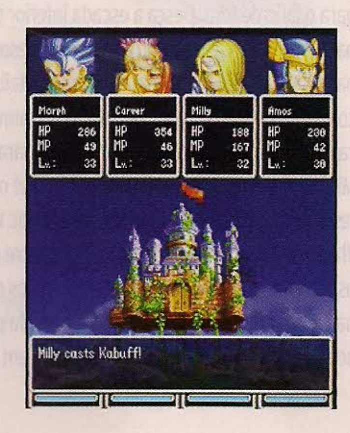
Saia do navio e vá para cima. Subindo para a direita, atravesse a ponte para chegar ao lado esquerdo. Passe por baixo da parede que estará acima e vá para baixo, indo para a esquerda para encontrar Mini Medal. Daqui, siga para a direita até o canto superior direito e vá para baixo por baixo da ponta para achar baús com 270 Gold e Seed of Wisdom. Vá para cima de novo e desça a escada. Vá para baixo, para a direita e depois para cima para chegar a uma sala com uma Pretty Betsy. Saia e vá para a direita até chegar a outra sala. Abra o baú e ganhe uma Magical Skirt. Volte e siga para cima e para a direita até o fim. Aí, vá para baixo e depois para a esquerda para chegar em uma sala. O baú aqui é um inimigo. Vença-o e ganhe uma Seed of Life. Saia da sala e entre no próximo caminho para a esquerda. Siga descendo para a esquerda e, antes de descer a escada, vá para a direita para achar um baú com uma Pink Pearl. Vá para baixo e para direita até o canto. Vá para cima e para a esquerda para achar uma escada que sobe. Suba mais uma escada e ande para baixo para pisar num ladrilho amarelo e se livrar da água.

Se você estiver com pouco MP, é um bom momento para sair do templo submarino e descansar em um hotel. De volta, vá pela porta mais abaixo e mexa no ponto brilhante no canto superior direito: mais uma Mini Medal. Desça a escada e vá para baixo para pisar em um ladrilho. Vá para cima e depois para a esquerda. Siga até o canto inferior esquerdo e pise no ladrilho aqui. Vá para cima e depois para a direita. Pegue uma Sand Urn e pise no ladrilho acima e à esquerda do baú. Vá para cima à direita e desça até o canto inferior direito. Pise no ladrilho da esquerda e desça a escada. Cure-se e vá para cima sem subir as escadas. Fale com o monstro e diga Yes. Gracos é o terceiro Dread Fiend. Ele não é fácil. Sap não funciona. Se tiver duas Fire Claw use com seu herói e com Carver para eles causarem bastante dano. Use Milly e Nevan para curar. Com o passar do tempo, o inimigo começará a usar ataques mais fortes. Terminada a luta, use Evac para sair do templo. Agora você abriu uma nova vila no mundo dos sonhos, mas nós ainda não exploramos totalmente o fundo do mar. Vamos fazer isso primeiro.

THE UNDERSEA (FUNDO DO MAR)

Use Zoom para ir até Pescado e navegue para cima. Vá para debaixo da água para ver um navio afundado. Entre nele, desça a escada, vá para o canto superior direito e abra baús para ganhar Glass Slippers e uma Ultimate Key. Sim, essa chave abre aquelas portas de cela que nós vimos até agora. Já chegaremos lá. Vá até o canto superior esquerdo e abra o armário para achar uma Heavy Armor e mexa na estante para achar um Dreamscape. Use Zoom para ir até Ghent e navegue até abaixo da ilha de Murdaw. Vá para debaixo da água e você encontrará um palácio. Entre e fale com Rubiss.

Use Zoom para voltar até Ghent e vá embaixo da água perto dessa cidade. Entre na caverna. Aqui você pode renomear seus companheiros de grupo. Volte para cima da água. No continente abaixo da Alltrades Abbey tem uma cidade chamada Turnscote. Você ainda não pode entrar nela, então vá para baixo dela até outro círculo na água. Entre no palácio e desça todas as escadas até chegar a uma sala. Entre pela porta, pois agora você tem a Ultimate Key e mexa nos baús para encontrar Silver Platter, Kerplunk Bracer, Mini Medal e Watermaul Wand. Saia da sala e vá para a esquerda. Fale com o rei Poseidon para ouvir algumas coisas sobre equipamentos lendários. Vá para a esquerda e suba a escada. Examine a estante para achar um Dreamscape e mexa no armário para encontrar Mini Medal. Saia daqui e vá de volta para a superfície da água. Use Zoom para ir até Clearvale e vá



para baixo para seu navio. Navegue para a esquerda e depois para cima para entrar no rio. Vai ter uma ponte no seu caminho, então vá para debaixo d'água e navegue para cima e para a direita para achar um templo. Desça do navio e leia o diário na mão do cadáver. Mexa no ponto brilhante para achar uma Seed of Magic. Volte para a superfície e use Zoom para ir até a Fashion Forge. Vá para cima dela e desça para o fundo do mar para encontrar um hotel submarino. Fale com o Slime à direita e responda Yes. De volta a superfície, use Zoom para ir até Howcastle e pegue seu navio. Navegue para baixo e vá ao fundo do mar quando estiver à esquerda de Hallowed Hollow. Entre no templo. Fale com a mulher para ela te contar sobre Sorceria, um lugar que logo você vai visitar. Use Zoom para voltar a Fashion Forge e desça para o fundo do mar. Navegue para baixo e vá para a superfície de novo. Você estará abaixo de Fashion Forge. Navegue para a esquerda e, quando chegar na beira esquerda do continente inferior, vá para o fundo do mar. Tem um templo aqui, mas há nada de interessante. Volte para a superfície e use Zoom para ir até Wellshire. Saindo de Wellshire, navegue para baixo e entre no rio, indo para a direita por todo o caminho até chegar a Somnia. Vá para o fundo do mar quando chegar perto de Somnia e entre em caverna.



SUBTERRÂNEO DE SOMNIA

Ancore seu navio na ilha da direita e vá à direita para encontrar 530 Gold. Suba no navio e suba em direção à direita para chegar na próxima área. Vá para a esquerda até o fim para chegar a uma pequena ilha. Vá para cima e para direita e fale com um Slime. Responda Yes à sua pergunta. Desembarque à direita, siga para cima e depois para a esquerda para achar um baú com Mini Medal. Volte para seu navio e saia do lugar. Ainda há mais uma área secreta embaixo da água, mas nós ainda estamos fracos para ir lá. É hora de abrir as portas de ferro que ficaram pra trás.



ULTIMATE KEY

Em Somnia, vá até o castelo e desça a escada superior direita. Use Zoom para ir até Port Haven e desça a escada à esquerda da casa do prefeito. Use Zoom para ir até Arkbolt e vá até o segundo andar, então para o lado de fora. Desça a escada inferior direita para achar uma Mini Medal num pote. Use Zoom para ir até Howcastle e entre na sala de tesouros no canto superior direito do primeiro andar. Abra baús para achar Mini Medal e Platinum Mail. Essas eram portas com itens do mundo real (as outras contêm monstros). Agora vá para as do mundo dos sonhos. Use Zoom para ir até Somnia e entre no castelo. Desça a escada superior direita para achar dois baús, um com um Boxer Shorts e outro com Mini Medal. Suba na ilha flutuante e vá até o bar. Desça a escada superior direita para achar três tesouros: Hela's Armor, Mini Medal e Magic Water. O primeiro é uma armadura amaldiçoada. Há uma ilha logo abaixo de Slimopolis. Vá lá e entre no templo para achar um Magma Staff. Pegamos todos os tesouros dos dois mundos, então vamos continuar com a história. No mundo dos sonhos, suba na cama voadora e saia do templo, voando para direita e para baixo para achar uma ilha no meio do oceano com uma vila dentro. Chegamos em Sorceria.





SORCERIA

Vá para cima e à direita para encontrar um poço.
Olhe dentro dele para encontrar outro poço. Olhe dentro dele e você achará um baú com um Prayer Ring. Volte para Sorceria e vá para direita até a loja de itens e, de lá para cima e para a direita, para ver uma cena.
Vá até a casa mais acima para direita para ver outra cena, e desça a escada mais acima à direita. Siga o caminho até chegar em uma casa.
Mexa nas estantes para achar Dreamscape, fale com o velho e volte para a cidade. Você verá outra cena no caminho.
Entre na casa mais à esquerda e quebre um pote para pegar Magic Water. Entre no prédio grande com um teto roxo.
Salve o jogo e desça a escada central. Entre na sala à direita e quebre o barril para ganhar Mini Medal.
Vá para a sala à esquerda e abra a gaveta para achar Seed of Magic. Suba a escada superior esquerda e vá para a esquerda para chegar à casa de Eldress.
Com Ashlynn como líder, use a Sand Urn na areia brilhante. Vá para dentro e fale com Eldress para ver uma cena. Ashlynn vai ganhar a magia Magic Burst.
Use Zoom para voltar para o mundo real e ir a Welshire. Navegue para baixo do continente e vá para o fundo do mar. Vá para cima norte para entrar numa entrada estreita e suba de volta para a superfície. Entre na casa com teto azul.

CONTINUA . . .

>>>>>>>>>>>>>>>>>>>>> Na próxima edição



As dicas dos jogos mais quentes!

Você tem alguma dica ou precisa de ajuda em qualquer game lançado para as plataformas da Nintendo, independente do tipo de console? Então, mande um e-mail para nós: **redacao@nintendoworld.com.br**!

PILOTWINGS RESORT (3DS)

ITENS EXTRAS NO FREE ROAM:

Após cumprir certos objetivos, novos itens aparecerão no modo Free Roam.

Balões: Conquiste a Silver Class.

Extras: Alcance a Gold Class.



DONKEY KONG COUNTRY RETURNS (Wii)

GALERIAS DE MÚSICAS:

Toda vez que você derrotar o chefe de um mundo, as músicas desse nível estarão disponíveis para serem ouvidas no menu de extras. Mas, se você passar do chefe com o Super Kong, as músicas não aparecerão: você precisa derrotar os chefes sozinho.

POKÉMON BLACK & WHITE (DS)

CORES NO TRAINER CARD:

A cor do seu Trainer Card mudará após completar certos objetivos. O cartão começará verde e mudará para as seguintes cores, nessa ordem: roxo, vermelho, prateado, dourado e preto ou branco. Para que as mudanças na cor ocorram, basta cumprir os eventos abaixo em qualquer ordem:

- **Derrotar a Elite Four**
- **Completar a National Dex**
- **Coletar todos os acessórios musicais Pokémon**
- **Obter todos os poderes Entralink**
- **Conseguir 49 vitórias seguidas na Super Single e Super Double no Battle Subway**

ESPECIAIS DE ANIVERSÁRIO:

Se você jogar *Pokémon Black & White* no dia do seu aniversário (lembre-se de inserir essa data corretamente no seu DS) várias coisas legais acontecem:

- **As enfermeiras do Centro Pokémon lhe perguntarão se é mesmo seu aniversário e, se você confirmar, você receberá parabéns**
- **As rotas 14 e 15 estarão sem a neblina para você curtir a paisagem**
- **Se você for ao Pokémon Musical e falar com o dono no segundo andar, ele lhe dará um Birthday Cake Prop**

OKAMIDEN (DS)

AVALIAÇÕES DO FINAL:

Baseada no que você fez durante sua aventura, sua avaliação do final determina o que você ganha após terminar o game.

Dark Sun (Dark Chibi): Zere o jogo.
First Sunrise (Chibi Shiranui): Complete todas as atividades do game.
Karmic Returner (Original Amaterasu): Zere o jogo.
Moon's Legacy (Made of Ice): Complete o Treasure Tome.
Painter's Legend (Ishaku's Armor): Complete o Bestiary.
New Game Plus: Complete o game, salve quando perguntado e selecione a opção continue na tela inicial para começar um novo jogo com toda a energia e tinta conseguidas durante a jornada anterior, assim como todos os itens recebidos ou comprados.

FINAL FANTASY: THE 4 HEROES OF LIGHT (DS)

ENCONTRAR A EQUIPE DE PRODUÇÃO:

Quando Jusqua voltar ao seu grupo, saia de Liberte e espere anoitecer. Ande até cair numa batalha e deixe seu grupo morrer. Você voltará para Liberte, mas a cidade estará toda festiva. Se falar com os NPCs (personagens não jogáveis), verá que eles são as representações da equipe de produção do game, como programadores e designers.



SUPER STREET FIGHTER IV: 3D EDITION (3DS)

FIGURINOS GOLD E SILVER LEVEL 7:

Lembre-se de digitar os códigos abaixo no campo específico, diferenciando letras maiúsculas das minúsculas.

Golden Blanka: DmdkeRvbxc
Golden Chun-Li: zAAkcHVbHk
Golden E. Honda: uUDsTlmbUN
Golden Guile: qeJkznDbKE
Golden Ryu: KjckTnSbwK
Golden Vega: CglsQNWbHu
Golden Zangief: hinsVnebTu
Silver Akuma: RYSsPxSbTh
Silver Balrog: PqUswOobWG
Silver Chun-Li: tLWkWvrblz
Silver Cody: naMkEQgbQG
Silver Dan: rDRkkSIbqS
Silver Ibuki: ilMsRBabpB
Silver Juri: OfQkARpbJR
Silver Ken: NyosHgybuW
Silver Makoto: GHakWCTbsl
Silver Rose: GKkkXXtbSe
Silver Sakura: uzTsXzIbKn
Special Akuma: uQHkWgYbJC
Platinum Level 7 Ryu: DPrkMnybCd

LUTAR CONTRA AKUMA:

Termine o modo Arcade sem usar continues e com pelo menos uma vitória Perfect. Após derrotar Seth, Akuma irá desafiá-lo. Se conseguir vencê-lo, receberá o título "Akuma Killer".





LUTAR CONTRA O SEGUNDO RIVAL:

Durante o modo Arcade, quando surgir a mensagem "Fight your rival" na tela, segure o botão R. Quando a luta começar, você lutará com o segundo rival do personagem que você está jogando. Por exemplo, Ryu lutará com Ken, em vez de lutar contra Sagat.

DRAGON BALL ORIGINS 2 (DS)

SOUND TEST:

Quando todas as histórias e estágios extras forem terminados, o Sound Test será destravado no menu bônus.

THEATER:

Destrave-o no menu Bonus após coletar todas as figuras e bases.





POKÉMON TYPING DS

Mais um jogo que não veremos por aqui

Battle & Get! *Pokémon Typing* DS foi lançado no dia 21 de abril no Japão e não é um título que veremos aqui no Ocidente. Mas com toda certeza vale a pena falar dele, mesmo que seja direcionado exclusivamente para o público infantil daquele país.

Para entender o objetivo do jogo é preciso primeiro compreender o conceito básico da língua nipônica. Então vamos lá. O japonês é formado por três "alfabetos": dois silabários e um conjunto de ideogramas. Hiragana e Kanatana são os silabários, ou seja, ao escrever um símbolo desses alfabetos você está escrevendo na verdade uma sílaba, com exceção das vogais. O terceiro é o grupo de ideogramas conhecidos como kanjis, que traduzem ideias e ações em um só símbolo.



Como no Japão eles costumam utilizar também o alfabeto que usamos por aqui, chefões da Nintendo acharam que havia uma maneira mais divertida de ensinar a garotada, e é aí que entra o novo jogo dos monstrinhos! O objetivo é ensinar o alfabeto romano por meio de comparações com os nomes dos Pokémon em Hiragana.

Então, quando aparece um Pokémon na tela do Nintendo DS, o nome dele é mostrado tanto em Hiragana quanto no alfabeto romano. O jogador tem que escrever corretamente o nome do monstrinho, é como um método de exercício de fixação, e dessa forma associa as letras: A, B, C...

Vocês devem achar estranho que falemos de um jogo que nem vai sair por aqui e que foi feito para crianças, não é? Mas o grande motivo de escrevermos sobre o novo título é o acessório especial vendido em conjunto e que chamou atenção de muitos gamers: um simpático teclado!

Jogar Nintendo DS com um teclado? Não se desespere, é mais simples do que você imagina. O acessório possui um dispositivo de conexão sem fio que é detectado pelo cartucho do jogo.

O DSi possui um sistema de navegação que permite acessar a internet. Seria legal ter um teclado desses para quebrar um galho naqueles momentos que sua irmã ou irmão está usando o computador, não é? Infelizmente isso ainda não é possível, mas quem sabe um dia? A criação do periférico mostra que a Big N pode nos disponibilizar no futuro ferramentas cada vez mais criativas, que irão inovar o nosso conceito de jogabilidade. Prova disso é o novo jogo do Bob Esponja, o *SpongeBob SquigglePants*, para Wii. Ele precisa do tablet uDraw, da THQ, para ser jogado.

POKÉMON GLOBAL LINK ESTÁ DE VOLTA E ESTREIA NO OCIDENTE

Pokémon Black & White trouxeram um novo método de interação para os jogos da franquia, o Dream World.

O Dream World é um mundo de minigames acessado pelo computador e que registra todos seus progressos e envia todas essas informações ao seu cartucho. O Global Link (www.pokemon-gl.com) é justamente o site que você deve acessar para entrar no mundo dos sonhos dos Pokémon, mas infelizmente ele esteve fora do ar no Japão por um tempo e seu lançamento no Ocidente havia sido adiado.

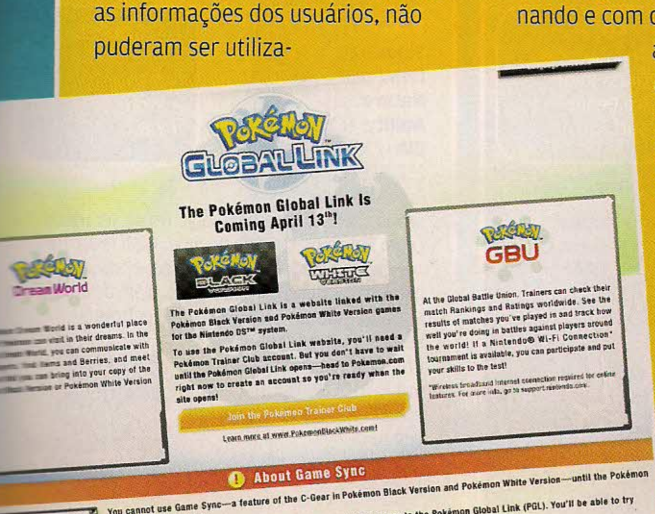
O motivo? Foi algo bem triste e que a Nintendo não teve culpa nenhuma. Em março deste ano, um terremoto seguido de um tsunami causou devastação no país e o deixou com diversos problemas. Um deles foi o racionamento de energia elétrica.

Com isso, os servidores do Global Link, responsáveis por conter todas as informações dos usuários, não puderam ser utilizados. Dias antes de fechar esta edição, tínhamos a informação que a data de reabertura do site e de sua estreia no Ocidente era imprevisível.

Entretanto, soubemos que em 13 de abril o Global Link já estaria funcionando e com certas inovações. Os aplicativos que estavam disponíveis para download no site por tempo limitado tiveram o prazo prorrogado para compensar

toda a demora, e até mesmo o período para baixar o Liberty Pass, que dá acesso ao local em *Black & White* onde está o Victini, foi prorrogado, apesar de não ter nada a ver com o Global Link. Para conseguir o item era preciso acessar o Mystery Gift pela Nintendo Wi-Fi Connection.

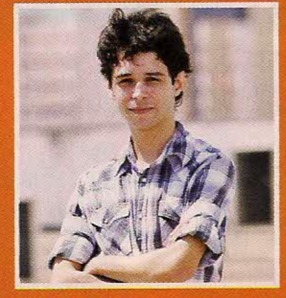
Esperamos que todos os leitores deste *Planeta Pokémon* aproveitem o Dream World! NW



TELA do Global link anuncia retorno do sistema



DICAS DO MESTRE



Nome: Caio Duarte
Nick: Kaio "Blue Ranger"
Idade: 16 anos
Joga Pokémon desde: 1999

CAIO É UM JOGADOR QUE VEM CONQUISTANDO ESPAÇO NA LOP-CE. NÃO DEMOROU MUITO PARA APRENDER A JOGAR E CONSEGUIR BONS RESULTADOS. ATUALMENTE É UM DOS LÍDERES DE GINÁSIO DE FORTALEZA.

O que te inspirou a começar a treinar e a participar de campeonatos ?
Sempre fui "viciado" em Pokémon. Desde que o anime e os jogos foram lançados aqui no Brasil eu os acompanho sem interrupções. Quanto aos games, joguei por diversão até a terceira geração. Só então eu descobri a Liga Oficial Pokémon e comecei a frequentar os torneios na LOP-CE. Me animei bastante para treinar, pois me sinto como se estive realmente no mundo Pokémon enquanto participo dos torneios.

Já jogou *Pokémon Black & White*? Quais são suas impressões sobre o jogo?
Depois de finalizar as novas versões quatro vezes, já estou bolando algumas estratégias. Os jogos são ótimos e apesar de ter alguns Pokémon estranhos, tem outros bastante legais. Mas acredito que seja só questão de costume. Ao ver os Pokémon no anime eu acabo achando legais alguns que antes eu achava estranhos [risos]. Os personagens são todos muito carismáticos, os Gym Leaders têm uma participação maior na história e enfrentam a equipe Plasma, e a nova Elite Four ficou muito bacana.

CRESSELIA

Tipo: Psychc
Item: Light Clay
Nature: Bold
Ability: Levitate
EVs: 252 HP / 148 DEF / 40 S.DEF / 68 Speed

GOLPES:
- Light Screen
- Reflect
- Thunder Wave
- Ice Beam

Esse tipo de Cresselia é conhecido como Dual Screen ou Double Wall entre os jogadores, já que ela ativa duas paredes defensivas no campo, reduzindo pela metade o dano causado ao seu time e, com a ajuda do item Light Clay, o efeito do Reflect e do Light Screen deixa de durar somente cinco turnos e passa para oito. Thunder Wave serve para atrapalhar o oponente, reduzindo sua Speed. Ice Beam é para ter chance de acabar com a festa de qualquer Pokémon que leve um dano de gelo por quatro vezes.

HIPPOWDON

Tipo: Ground/Flying
Item: Leftovers
Nature: Impish
Ability: Sandstream
EVs: 252 HP / 16 ATK / 152 DEF / 88 SDEF

GOLPES:
- Earthquake
- Stealth Rock
- Thunder Fang
- Roar

Hippowdon entra logo em seguida que Cresselia põe o Double Screen em campo, fortalecendo-o ainda mais em defesas. Earthquake é seu melhor golpe com STAB*. Stealth Rock + Roar é uma ótima combinação, forçando a troca do adversário e causando dano ao mesmo tempo. Thunder Fang é opção para pegar Gyarados e outros Pokémon do tipo Water ou Flying.

GARCHOMP

Tipo: Dragon/Ground
Item: Choice Scarf
Nature: Adamant
Ability: Sand Veil
EVs: 4 HP / 252 ATK / 252 Speed

GOLPES:
- Outrage
- Earthquake
- Fire Fang
- Stone Edge

Garchomp tira proveito do Sandstorm que Hippowdown colocou em campo mais cedo. Outrage é seu move de STAB* e garante altíssimos danos ao oponente, caso ele não seja do tipo Steel. Fire Fang é muito útil para pegar Pokémon como Skarmory, Bronzong e Forretress, principalmente o último, que leva dano de quatro vezes. Stone Edge abate alguns Pokémon voadores como Togekiss e Gyarados.



GLISCOR

Tipo: Flying/Ground
Item: Bright Powder
Nature: Impish
Ability: Sand Veil
EVs: 4 HP / 252 ATK / 252 Speed

GOLPES:
- Earthquake
- Knock Off
- Ice Fang
- Swords Dance

Gliscor também tira proveito de Sandstorm ao usar Sand Veil. Seu item Bright Powder reforça mais ainda isso, fazendo o adversário errar muitos golpes. Swords Dance potencializa seus ataques físicos e dobra seu ATK. Knock Off tira itens chatos de Pokémon mais difíceis de derrubar ou que dependem muito do item para uma estratégia. Ice Fang causa danos em monstrinhos do tipo Dragão e em um grupo numeroso de Pokémon que represente ameaça ao seu time.

STARMIE

Tipo: Water/Psychc
Item: Choice Specs
Nature: Modest
Ability: Natural Cure
EVs: 4 HP / 252 S.ATK / 252 Speed

GOLPES:
- Thunderbolt
- Grass Knot
- Ice Beam
- Surf

Não precisa nem falar muito sobre essa Starmie. Ela tem a função de ser a atacante especial do time e possui golpes para causar super efetivos em vários Pokémon que são bastante usados. Mesmo quando isso não acontece o dano ainda é alto, principalmente com o Choice Specs, que aumenta seu S.ATK em 50%.

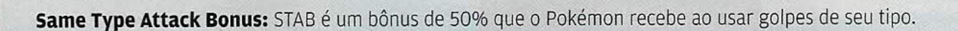
LEAFEON

Tipo: Grass
Item: Leaftovers
Nature: Impish
Ability: Leaf Guard
EVs: 252 HP / 20 DEF / 232 S.DEF

GOLPES:
- Leaf Blade
- Wish
- Protect
- Yawn

Esse Leafeon, mesmo sendo um atacante, tem o objetivo de ser usado como Pokémon suporte do time. Wish recupera o HP ou o de um aliado e o Protect é crucial para que isso funcione perfeitamente, além de ajudar a recuperar mais 6% do HP com Leaftovers sem levar dano direto. Protect também pode ser usado para auxiliar sua estratégia com Yawn que, depois de um turno, faz com que o Pokémon alvo adormeça.




Same Type Attack Bonus: STAB é um bônus de 50% que o Pokémon recebe ao usar golpes de seu tipo.



MERGULHE COM OLHOS PRIMEIRO
Em Pilotwings Resort™ do sistema Nintendo 3DS, explore o mundo 3D altamente imersivo da ilha Wuhu com o seu personagem Mii™. Voe de avião, asa-delta ou mochila voadora para curtir a sensação incrível e única desses esportes aéreos.
NINTENDO 3DS
Dê uma olhada dentro
Nintendo3DS.com
© 2011 Nintendo. Pilotwings Resort and Nintendo 3DS are trademarks of Nintendo.
L
LIVRE PARA TODOS OS PÚBLICOS
Nintendo

Lucas Patricio



Nostalgia, informação e muita cultura gamer

TOP 10: FATALITIES DE ULTIMATE MORTAL KOMBAT 3

Sempre que se fala em *Street Fighter* é fato: você se lembrará de *Mortal Kombat*. Apesar das boas notícias sobre a franquia, nós, nintendistas, por enquanto vamos ter de nos contentar com o remake de *Ultimate Mortal Kombat 3* para Nintendo DS ou com *Mortal Kombat: Armageddon* para Wii. Que tal então relembrar os melhores Fatalities de *Ultimate Mortal Kombat 3*, jogo incrível para SNES que fez muita criança virar adolescente na década de 1990?



10 - LIU KANG

Em um dos mais clássicos Fatalities, Liu Kang desaparece da tela e, de repente, o adversário é esmagado por uma pata de dragão? Não, é por uma máquina de fliperama de *Mortal Kombat*! Isso sim é ser hardcore.



9 - JADE

Até hoje, ainda não sabemos onde Jade guarda sua vara metálica, mas o caso é que em um de seus Fatalities, ela prende a arma no peito do adversário e o sacode até que toda a pele dele desapareça. Bizarro!



8 - SINDEL

A esposa de Shao Kahn é linda, tem pele tratada, corpo sarado e uma voz mais agoniante que da Rebecca Black cantando *Friday*! E ela usa a habilidade vocal como golpe final: Sindel grita tão forte que a pele do adversário some!



7 - MILEENA

A ninja tem um corpo bonito, mas se os nomes dos personagens de *MK* fossem traduzidos, ela se chamaria Raimunda. Eita rosto feio! A boca dela serve para cuspir pregos em uma velocidade incrível.







6 - NIGHTWOLF

Nightwolf é um personagem legal, apesar de parecer com aqueles índios de plástico do Forte Apache. É, ele conhece seres alienígenas! Prova disso é o Fatality no qual um disco voador camarada aparece para abduzir o adversário.



5 - CYRAX

Por que um robô teria dreads? E foi aí que ele nos mostrou que aquilo é mais que uma homenagem a Bob Marley. A trança se transforma em hélices para destruir cada osso adversário no "Fatality do Helicóptero".

4 - REPETILE

Tem gente que não tem comida em casa e tem gente que é mal educada. Quem não tem um primo chato que sempre pega o brigadeiro antes de cantar o *Parabéns*? Repetile era assim. Depois que cresceu, começou a comer as cabeças alheias...



3 - KABAL

Em um de seus Fatalities, Kabal tirava a máscara e assustava a ALMA do adversário. Dá pra entender quão feio ele deve ser? Impossível não se sentir o Reinaldo Gianecchini após acertar esse golpe...





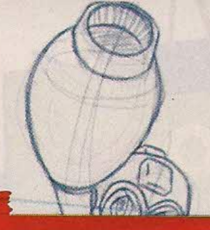
2 - KANO

Kano é um dos personagens mais sem graça da série. Mas o Fatality dele compensa tudo isso. Ele arranca o esqueleto inteiro do adversário pela boca! E o mais incrível: sem que nenhum osso se solte. É um trabalho cirúrgico!



1 - SMOKE

Enquanto os demais personagens fazem de tudo para destruir o adversário, o Smoke não complica. Ele solta alguns explosivos e... Explode a Terra! Sim, Smoke é tão barra pesada que dá Fatality no planeta.



OBJETOS DE DESEJO

COMUNIDADE

Porque gamer gosta de colecionar

Deu para perceber que nós, redatores do ComuNidade, somos do contra, não é? Enquanto os nintendistas comemoram a chegada de *Street Fighter* para o Nintendo 3DS, mostramos para você onde conseguir itens incríveis do tão querido *Mortal Kombat*.

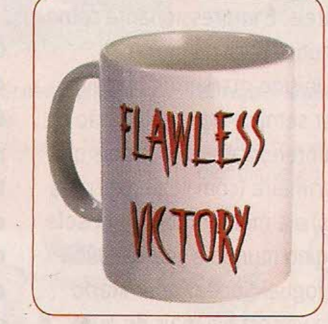
BONECO GORO SÉRIE ONE

Esse boneco de sete centímetros não é de ouro, mas é tão raro quanto ganhar do Shao Kahn com o Kano. Ele tem várias articulações, vem com uma base especial e faz parte de uma coleção lançada em 2007, quando a Midway ainda não era a NetherRealm Studios. O complicado é o preço, multiplicado pelo número de braços do meio dragão.

Preço: US$ 139,99

Onde comprar: http://gofigureactionfigures.com





CANECA CLICHÊ

Você pensou que a gente não ia ter uma caneca na lista? Impossível! Ainda mais quando encontramos uma com a clássica frase: Flawless Victory! É quase um desafio para que você vire seu achocolatado numa golada só e mostre quem é que manda.

Preço: US$ 15,00

Onde comprar: http://cafepress.com



IMÃ DE GELADEIRA

Estamos tentando entender porque diabos pensaram que um imã do *Mortal Kombat* poderia ser uma boa ideia. Foi então que descobrimos que ele é uma forma perfeita de mostrar para sua mãe quando seu recado é realmente importante.

Preço: US$ 4,00

Onde comprar: http://cafepress.com

CAMISETA CLÁSSICA

Tínhamos mais de cinquenta opções de camisetas diferentes do *Mortal Kombat* para indicar aqui. Mas, quer saber? A melhor de todas é aquela que parece camiseta de banda de rock e que fica desbotada após algum tempo de lavagem. Pelo preço, não podemos reclamar.

Preço: $ 12,99

Onde comprar: http://bigbadtoystore.com



VÍDEOS INCRÍVEIS

Os mais sensacionais vídeos que rodam na internet

STREET FIGTHER VS. MORTAL KOMBAT

Link: http://buble.me/91525

O sonho de todo fã de games de luta é presenciar o grande encontro das duas maiores séries do gênero. Tem gente na internet que até já pensou como seria e fez umas montagens maneiras. Escolhemos uma que mostra como seria o desafio do século entre Ken e Raiden.





O espaço para você falar o que quiser!

CARTA DO MÊS

CASAL NINTENDO 3DS

Galera da redação,

Eu tenho um marido que é nintendista desde o ventre da mãe. Na faculdade, quando nos conhecemos, eu queria dar mole pra ele, mas nunca tinha sucesso, pois o indivíduo vivia com seu DS Lite. Até que depois de muito disputar a atenção dele com *Zelda*, nos casamos, com direito a bonequinho do bolo de casamento do *Mario Kart*.
Então, ele anda desesperado pelo 3DS, eu nem tanto até que eu li a matéria [sobre o console na edição 143]. Brother, QUE PARADA É ESSA? Vocês destrincharam tanto o 3DS que eu terminei a matéria e fui correndo informar a ele que a gente tinha que adiar a compra do armário da sala e da porta do quarto, porque eu não preciso de um, mas de DOIS 3DS! Vocês estão de parabéns! Uma coisa é deixar um nintendista empolgado com uma matéria sobre uma novidade, outra é convencer a esposa dele a jogar também!

Bianca Silva Alves dos Santos
Rio de Janeiro – RJ

Oi, Bianca
Adoramos sua história. O engraçado é que um DS quase evitou que vocês namorassem. Agora, o 3DS atrapalha as prioridades do seu casamento. Uma dica: compre só um console e a porta do quarto. Aí você se tranca, joga sossegada e desconta o tempo no qual seu marido não te dava bola na faculdade.

DE PAI PARA FILHO

Olá amigos,
Vim aqui para expressar a minha enorme satisfação em ser um nintendista. Jamais alguém irá me convencer de que existem jogos melhores, mais criativos e mais originais em outras plataformas, sem falar na inovação. E agora surge a tecnologia 3D em portáteis. É impressionante como a Nintendo nunca para de inovar.
Seguindo as leis do marketing perfeito: "É preciso ser sempre o primeiro, não o melhor", a Nintendo acerta nos dois quesitos: ser a primeira (com sua enxurrada de inovações) e a melhor (com o console mais vendido no mundo e seu fiel público). Quando joguei *Super Paper Mario* pela primeira vez estava mais do que decidido a ter um Wii e não o troco por nenhum outro console, mas também não abandono minha coleção de Nintendo 64, ainda mais agora que soube que irei ser pai. Com certeza quero que meu filho ou filha saiba o que são jogos de verdade, não os que existem hoje, mas os clássicos.

Filipe Lopes
Mongaguá – SP

Primeiramente, parabéns pela paternidade! Apesar de sermos nintendistas convictos, ou seja, não somos imparciais, concordamos que a Nintendo conhece a fórmula do sucesso. São mais de trinta anos no mercado e diversos clássicos criados. Desejamos que seu herdeiro possa curtir *Mario*, *Zelda*, *Metroid* e tantos outros como nós curtimos.

OU UM OU OUTRO

Olá,
Muitas vezes vejo jogos interessantíssimos para o Wii, mas não há versões para portáteis e vice-versa.
Enfim, é chato saber dessa "segregação" de games de uma mesma empresa, o que faz você ter que optar por um ou outro console, ou até mesmo os dois ou nenhum deles. Levando em conta os altos preços por causa dos impostos abusivos, a situação complica.

Guilherme Cahú
Via e-mail

Oi, Guilherme
A sua dúvida é bem interessante. Concordamos que há vários games que poderiam ter versões tanto para portáteis quanto para consoles de mesa. No entanto, sabemos que a "segregação" que você cita faz parte do mundo do entretenimento eletrônico. E, em vários casos, um jogo é lançado somente para um console para que o aparelho seja valorizado. Há também a questão da adaptação. Às vezes, um videogame não tem todos os recursos para rodar um jogo.

POKÉMON: VERSÃO CINZA

Primeiro, houve as versões *Red* e *Blue* e, logo depois, a *Yellow*. Para *Gold* e *Silver* houve a *Crystal*. *Platinum* é para *Diamond* e *Pearl*. Então se foi lançado uma nova geração de *Pokémon* (*Black & White*), podemos dizer que será lançado também um terceiro jogo? E, para combinar com os outros títulos, o nome deverá ser *Pokémon Grey* (*Pokémon Cinza*)?

~ Michael Lucas Teixeira Kirwan
Via e-mail

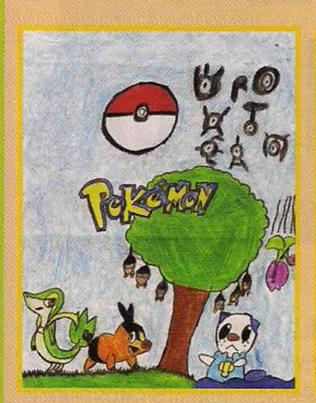
Olá, Michael,
Seu raciocínio está certo. Por enquanto, a Nintendo ainda não tem planos para o lançamento de uma versão "cinza" de *Pokémon Black* & *White*, mas seria muito interessante que ela existisse. Já pensou se ela for produzida para o Nintendo 3DS?



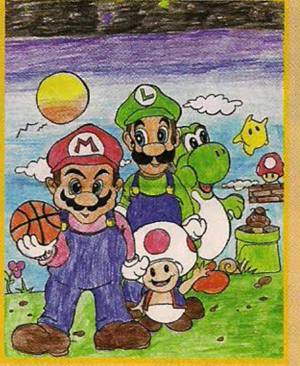
HOT PAINT
BY ROCK LASER GAMES

COMUNIDADE

Envie sua obra de arte e participe!



Yan Chemin Péres
Idade: 12 anos
Onde: Brasília – DF



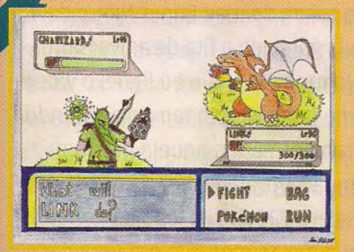
Frederico Carneiro Nonis
Idade: 11 anos
Onde: Carapicuíba – SP



Giovanni Emerich Bueno Zabotto
Idade: 10 anos
Onde: Osasco – SP



Lucas Freitas Tavares de Carvalho
Idade: 11 anos
Onde: Belo Horizonte – MG



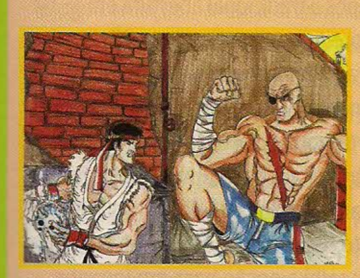
Edson Souza Neto
Idade: 17 anos
Onde: São Luis – MA



João Victor Nogueira Martins
Idade: 15 anos
Onde: Barra do Piraí – RJ

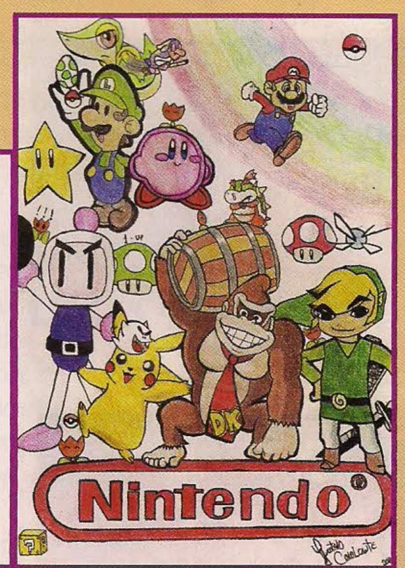


Igor Rafael
Idade: 17 anos
Onde: Formiga – MG



Roberto Rodrigo do Amaral Brasilio
Idade: 26 anos
Onde: Paranaguá – PR

GANHADOR
GUSTAVO CAVALCANTE MORENO
Idade: 13 anos
Onde: Nova Iguaçu – RJ
Comentário: O Gustavo teve uma grande ideia. Em vez de fazer um desenho de apenas um personagem da Nintendo, resolveu reunir vários deles. E tem até um penetra, o Bomberman. Por isso e pelo capricho, ele leva para casa uma das versões de *Pokémon Black & White*.



Agora, nossa seção é patrocinada pela Rock Laser Games.
Mande sua carta para: Rua Medeiros de Albuquerque, 415 – Pavimento Superior. São Paulo – SP. CEP: 05436-060. Escreva HOT PAINT no envelope e coloque nome, idade e endereço. Faça o mesmo atrás do desenho. Se quiser, envie a arte para redacao@nintendoworld.com.br com 200 dpi de resolução. E diga qual é o console (Wii, Nintendo DS ou Nintendo 3DS) que você tem.

NOSTALGIA NINTENDISTA

BIKER MICE FROM MARS

Lucas Patricio

Em 1994, eu não sabia nada sobre rock. Não conhecia Metallica, Iron Maiden e nunca se quer tinha escutado falar em Black Sabbath. Eu ainda era muito novo para entender porque aqueles caras cabeludos usavam roupa preta e pintavam a cara de um jeito engraçado. E aquela gritaria toda me deixava bastante incomodado, para falar a verdade.



Dois anos depois, em 1996, eu já era mais crescido. Ainda não tinha idade para curtir rock 'n roll, mas já começava a entender o que aquilo tudo significava. Comecei a associar pessoas que apareciam na TV com pulseiras de espeto e shows de rock. Percebi que as pessoas que andavam somente de preto na rua gostavam de escutar aquela barulheira toda.



Mas eu só entendi o verdadeiro significado quando o rock me foi apresentado pelo único canal que poderia ser capaz de me explicar isso na época: os videogames. Com um Super Nintendo em casa, meu hobby favorito era ir até a locadora às sextas-feiras. Locava um jogo até a segunda seguinte. Mas era apenas um por vez, pois minha mãe não me dava dinheiro para mais. Sendo assim, cada escolha deveria ser precisa. Caso contrário, ficaria três dias com um game chato e desperdiçaria a chance de conhecer títulos legais. Eu não tinha a sua sorte, leitor, de ler a **Nintendo World** todo mês para saber o que era bom ou ruim. Ela ainda não existia na época. E foi numa sexta qualquer que decidi levar para casa um jogo de motos. Pensei: "Tem uns ratos e umas motos na capa. Vou levar". E assim aluguei *Biker Mice from Mars*.



Nunca fui muito fã de games de corrida, mas *Top Gear* era um dos que não saiam do meu Super Nintendo. Eu havia ganhado a fita de aniversário.

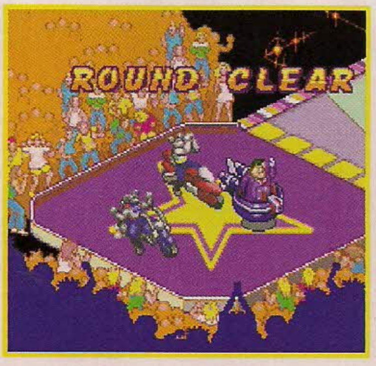
No momento que eu liguei o videogame (após algum tempo ajustando o transformador, aquele marrom com faixa preta, sabe?, já que lá em casa era 220v), vi o logo da Konami, o que me animou. Ela era uma das minhas produtoras favoritas e quase todos os jogos dela valiam a locação. Naquela época, isso era valioso!

Após a tradicional abertura em 16 bit da produtora japonesa, um riff de guitarra acompanhado de um círculo que aumentava até trazer o nome do jogo me deixou estático. Foi rápido, coisa de três segundos. Lembro de ter ficado olhando a tela de título: um volante de moto com um fundo espacial. Legal!

Escolhi a opção para um jogador, a dificuldade Easy (eu era novo, me deem um desconto) e então escutei um som que lembraria por muitos anos. Até hoje, curiosamente, não faço ideia do que era dito após o "Lets Rock...". Era algo como "...all right!", mas poderia ser "and right" ou algo que não tenha nada a ver com isso. Na real? Prefiro guardar na memória que só entendia o "rock" por ter visto aquela palavra várias vezes na época.









A tela de seleção de personagens era genial. Uma espécie de palco de rock (olha a palavrinha aí novamente), com plateia e tudo! Os personagens ficavam dando voltas até que você selecionasse o que gostava mais. Eram disponíveis os três protagonistas Todd, Brad e Vinnie (como eram conhecidos no Brasil) e os vilões Dr. Cérebro, Bandalha e Lawrence Bolacha. Eu só fui descobrir depois que existia um desenho animado com os ratos daquele jogo, e que era muito legal, aliás.

Eu escolhi o Todd, afinal de contas, ele tinha mesmo cara de ser o líder do grupo. Personagem decidido, a pista apareceu na tela. O trajeto era um quadrado, parecia ser bem simples para quem jogava Top Gear o tempo todo. Ia tirar de letra. Só que quando o jogo começou... [Pausa dramática]

A cara que eu fiz nos cinco primeiros segundos deve ter sido a de maior desgosto do mundo. "Como assim eu aperto para a esquerda e ele vira para a direita?!?!" Essa é a reação de um garoto que nunca havia jogado nenhum game com aquela perspectiva isométrica. Eu lembro que pausei e fiquei procurando, desesperado, alguma opção para "consertar" o jogo. Se não me falha a memória, até troquei o controle para confirmar se aquilo era realmente verdade.

E para meu desespero, eu só podia jogar daquela forma. Imagine como a cabeça de uma criança pode ficar perturbada quando descobre que esquerda é direita e baixo é cima. Eu demorei uns cinco minutos para acertar a primeira curva, enquanto os outros corredores davam voltas e mais voltas. Então parei, respirei fundo e desliguei o videogame. A frustração tinha me vencido. A raiva de ter alugado um jogo que "não funcionava direito" já estava começando a tomar conta de mim. Era final de tarde e eu já pensava no final de semana inteiro sem poder jogar um título legal.



UM JOGO de moto, uma história sobre o rock

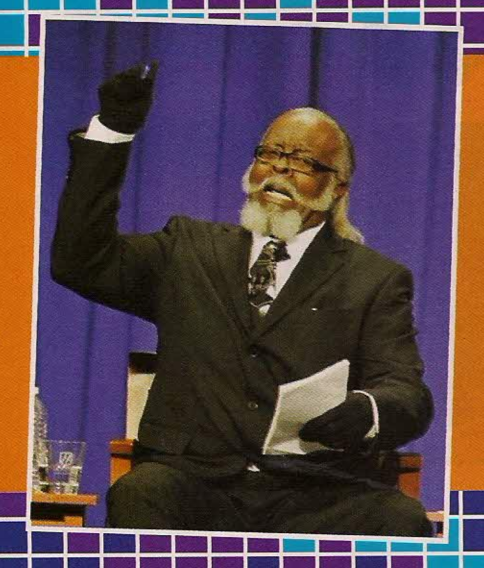
Ainda sentado no sofá, encarando a televisão e a caixa preta sem capa em que as fitas alugadas vinham, tentei respirar. Liguei o Super Nintendo novamente. O riff de guitarra da abertura não tinha me impressionado tanto daquela vez. Eu estava tenso. Odiava não conseguir jogar ou ser ruim demais em algum jogo, e isso acontecia com uma frequência assustadora, acredite.

Escolhi outro personagem, porque, claro, a culpa não tinha sido minha, e encarei a tela de apresentação do mapa novamente. Mais um grito histérico do narrador, largada e... Parede. Na primeira curva, à esquerda, apertei para o lado errado e fui de cara no muro. Start, restart. Mais uma vez. Parede! Meu Deus, seria possível um jogo ser tão difícil assim?!

Eu entendi que só conseguiria passar daquela primeira curva se decorasse o comando. Não podia apertar por reflexo, eu ia errar. Aí percebi que todas as curvas eram para o mesmo lado. Então deixei o dedão próximo do direcional para direita e fui. Passei a primeira curva! Passei a segunda, e quando ia fazer a terceira eu... Explodi! Mas, como assim?

Foi dessa forma que descobri umas das coisas mais divertidas de *Biker Mice from Mars*: as trapaças. E cada personagem tinha uma diferente! Após apanhar muito no primeiro mapa, finalmente consegui passar. Descobri que também podia fazer upgrades nas motos. Nesse momento, eu estava com um sorriso enorme no rosto. O jogo me conquistou, assim como aquela trilha sonora, que anos depois eu viria a perceber que era uma adaptação perfeita de Judas Priest em 16 bit.

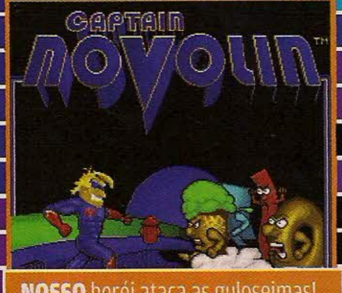
Meu primeiro contato com rock foi com *Biker Mice from Mars*, e não com a leitura de uma entrevista do Bon Jovi dizendo que era roqueiro. Aluguei esse game umas vinte vezes depois dessa ocasião, aprendi a jogar e zerei com todos os personagens. Ainda não sabia, mas o título salvou minha vida do Bon Jovi. Quer mais que isso?! "Lets Rock... Al&¨%#¨*!" NW



FANTASMAS DO PASSADO

A propaganda de insulina mais estranha de todos os tempos

Mano Faixa Preta



NOSSO herói ataca as guloseimas!







EPISÓDIO DE HOJE: CAPTAIN NOVOLIN (SNES)

Eis uma situação pela qual todos já passamos ao menos uma vez em nossas vidas: você está no sofá, esparramado feito um saco de batatas, numa boa, jogando seu game favorito, enchendo a cara de salgadinho (e deixando marcas de gordura com suas digitais por onde quer que passe) e sem nenhuma preocupação em relação ao que está acontecendo no mundo. De repente, sua mãe entra feito o furacão Katrina na sala e, sem mais nem menos, lhe dá a maior bronca de sua vida, dizendo coisas como: "Videogames não te ensinam nada, nunca lhe darão um futuro!!!"

A menos que você trabalhe no ramo das revistas de games (no qual ganhamos aproximadamente dez milhões de reais por página escrita), sua mãe não está muito errada. Aprender a pisotear tartarugas dificilmente o ajudará a resgatar uma princesa e saber como sobreviver a um apocalipse zumbi não será útil, pelo menos até o fim de 2012.

Eis que a Raya System, uma produtora de games cheia de gente desocupada, resolveu levar a sério essa falácia de nossas mães e produziu *Captain Novolin* para Super Nintendo, game destinado a ajudar crianças com diabetes a controlarem sua condição. A propósito, Novolin é o nome de uma marca de insulina. Ou seja, tem propaganda subliminar neste jogo, hein?

Agora, não farei nenhuma piada sobre diabetes. É um problema real que deve ser acompanhado com atenção e cuidado necessários. Mas criar um game que se baseia nisso... Espero que o sujeito que teve essa ideia tenha sido processado pela produtora, porque demissão é muito pouco.

Ok, temos então o Captain Novolin, que tem diabetes do tipo 1 e cujos poderes não fazemos a menor noção de quais sejam. Suponho que seja a capacidade de controlar o nível de açúcar em seu sangue com maestria, o que faz dele o super-herói menos impressionante de todos os tempos.

Mas bem, nosso herói atende a um chamado de socorro urgente e corre para a missão de... proteger o mundo contra comidas cheias de açúcar, como rosquinhas gigantes e latinhas de refrigerantes aliení-







genas... É isso? Eu admito, não prestei muita atenção ao enredo desta bomba, mesmo dez milhões de reais por página é muito pouco para certas coisas que temos de aturar nessa profissão.

Enfim, o Captain Novolin inicia sua marcha heroica pela cidade, não sem antes receber dicas de saúde de uma médica que parece uma Barbie falsificada, daquelas que compramos pras nossas afilhadas no camelô, porque elas não merecem Barbies originais de 100 paus. Então, é preciso administrar insulina no protagonista, ouvimos mais um pouco de conselhos medicinais de um médico com tanta papada que seu pescoço não mais existe... e FINALMENTE, o jogo começa.

Na gloriosa aventura, Captain Novolin caminha, caminha, caminha e caminha mais um pouco. No meio do caminho ele é atacado por COMIDAS RUINS GIGANTES E HOMICIDAS e deve desviar delas, pois não possui nenhum ataque.

Ok, *Captain Novolin* é uma má ideia atrás da outra, mas há de se imaginar que na equipe de desenvolvimento do game (que possivelmente consistia em uma tábua, uma bacia de água e um programador com péssimas habilidades sociais), alguém acharia que seria uma boa decisão dar ao herói algum recurso de defesa, mas nããããããão, Novolin não precisa dessas coisas cheias de fru-fru, como tem aquele tal de Capitão América.

E não ajuda muito o fato de os inimigos possuírem padrões nem sempre exatos de movimentação. Alguns mudam a trajetória de seu movimento no exato instante em que você começa a se desviar... e eis que Captain Novolin sofre dano gratuitamente e fica um pouco mais próximo da morte, o que absolutamente nenhum de nós lamenta, posso afirmar.

CAPTAIN NOVOLIN mostra seu charme





O visual do jogo é abominável, tudo parece ter sido pintado com giz de cera. Um saquinho plástico sendo levado pelo vento tem muito mais movimentação que qualquer coisa presente aqui. O som é... ofensivo, pra dizer o mínimo. Só consegui jogar esta bomba porque desliguei o áudio de minha televisão e coloquei músicas de Natal no último volume da minha vitrola.

Captain Novolin é um daqueles games nos anos 1990 que criavam mofo nas locadoras, pois nosso sexto sentido nos informava que havia algo de muito errado com ele, o que nos levava a alugar *Final Fight 2* por diversas vezes.

Assim sendo, da próxima vez que sua mãe disser que games não ensinam absolutamente nada, mostre-lhe *Captain Novolin*. E ela abençoará *Mortal Kombat* da próxima vez que o vir arrancando a cabeça de alguém com o Sub-Zero. NW



TAMBOR

DIRETOR GERAL
André Martins

DIRETORA ADMINISTRATIVA
Priscila Santos

DIRETOR EDITORIAL
André Forastieri

CONSELHO EDITORIAL
André Forastieri, André Martins, Fernando Filho, Isac Guedes, Pablo Miyazawa, Renata Honorato, Renato Villegas e Flavia Gasi

EDITOR-CHEFE
Fernando Souza Filho

EDITOR-ASSISTENTE
Igor Andrade

ARTE
Dani Ianni e Lívia Lorena

REDAÇÃO
André Onofre, Edson Kimura, Geraldo Juno Cecilio, Gustavo Assumpção, Jorge Simão Jr., Lucas Patricio, Luis Amaral, Mano Faixa Preta, Mateus Lôbo e Ricardo Syozi

COMERCIAL
DIRETOR COMERCIAL
Kadu (Alberto Kaduoka)

DIRETOR DE NEGÓCIOS ENTRETENIMENTO
Isac Guedes

WEB
GERENTE DE TI
André Jaccon

PUBLICIDADE
publicidade@tambordigital.com.br
Fone: (11) 2369-0985

DEPARTAMENTO ADMINISTRATIVO
Fone: (11) 2369-0984
Fax: (11) 3031-2275

FALE COM A REDAÇÃO
redacao@nintendoworld.com.br
www.nintendoworld.com.br
R. Medeiros de Albuquerque, 415
Vila Madalena - São Paulo - SP
CEP 05436-060
Fone: (11) 2369-0983

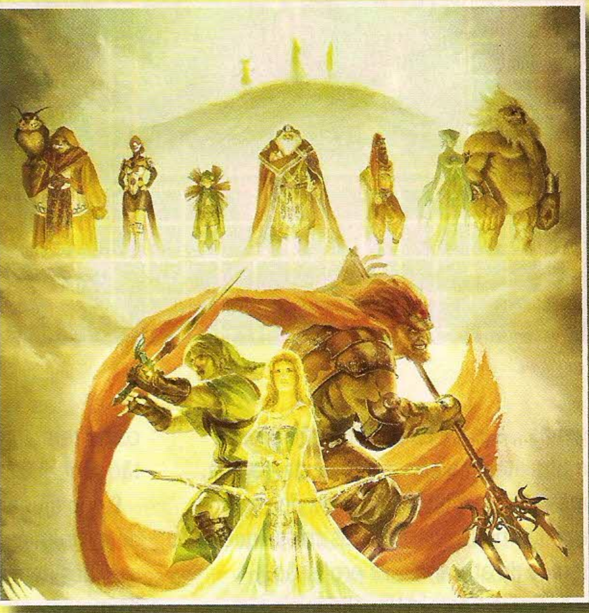
Revista Nintendo World, edição 145
Produção: Tip Graf
Impressão: Prol
Distribuição: DINAP

Você aceita um café?

UMA HOMENAGEM PARA ZELDA

Artista japonês cria obra com personagens da série

IGOR ANDRADE



AG+ ousou e surpreendeu o mundo. No dia 21 de fevereiro de 2011, data em que comemoramos o aniversário de 25 anos do lançamento de *The Legend of Zelda* no Japão, o artista divulgou uma homenagem especial em sua conta na pixiv, rede social de artes semelhante ao deviantART: uma pintura com os principais personagens da franquia.

Rapidamente, o trabalho foi publicado em diversos sites e blogs de games sob os mais variados elogios. Foi chamado de fantástico, de incrível e de "o maior fanart feito até hoje". Além da imagem, AG+ também divulgou um vídeo de quase 15 minutos em um site nipônico que mostra todo o processo de criação. Levado para o YouTube, lá já foi visto por mais de 400 mil pessoas. Não parece, mas a obra foi produzida inteiramente no computador.

Sabíamos que seria difícil, mas fomos atrás do artista. Apesar de não mostrar o rosto, ele topou em falar com a **Nintendo World**. Eiji Funahashi, 24 anos, é japonês e morador de Osaka. Trabalha com desenvolvimento de games e é modelador de personagens em 3D.

A ideia surgiu há um ano e meio, mas só começou a ser produzida em dezembro. A inspiração veio de *Juízo Final*, um dos afrescos pintados na Capela Sistina por Michelangelo, entre 1537 e 1541, e que fica no Vaticano. "Queria fazer [a homenagem] como se fosse uma enorme pintura religiosa. E também admiro os trabalhos de Jun Suemi e Tanno Shinobu. Eles fazem grandes pinturas a óleo e eu gostaria de ser como eles", revela.

Feito no Corel Painter 11, o desenho ficou pronto em dois meses e meio, consumindo mais de 120 horas. Durante este tempo, o que mais exigiu do artista foi o gerenciamento de cores e composições de mais de 100 personagens. São 107, mas alguns aparecem mais de uma vez com características diferentes. "De todos eles, Zant [de *Twilight Princess*], foi o mais complicado por causa da armadura. E também há os cartunescos, como Aryll e Medli [de *The Wind Waker*]", explica. A ideia de fazer o vídeo com o making of também é dele.

Fã de Zelda desde pequeninho, o que seria estranho se não o fosse, o artista não se considera um pintor profissional, mas sempre gostou do que faz. "Amo desenhar imagens. Isso é tudo". E para ele é difícil explicar a relação com Link. "Principalmente em *Majora's Mask*, acho interessante a ligação entre o jogador e o crescimento do personagem na história", diz.

AG+ está pronto para outras homenagens. Nos seus planos há sugestões de obras com as franquias *Doshin the Giant* e *F-Zero*.

Apesar do sucesso momentâneo, Eiji se mantém modesto. Tanto que não se sente dono da obra, que foi declarada por ele como de domínio público. Ou seja, qualquer um pode usá-la sem autorização. "Estou muito feliz. No entanto, todos os elogios feitos para mim devem ser recebidos pelas pessoas que criaram os jogos de *Zelda*", conta. NW

GAME ART

VEJA o vídeo que mostra a criação da homenagem em: http://buble.me/bfd9b